OCTOPATH TRAVELER · SPIDER-MAN · ... ETS · TODD HOWARD · **OKAMI** · UNRA... TAIN TOAD

GTM

AGOSTO 2018 - # 032

Venga a nosotros tu

Infierno

blasphemous



agosto de 2018







level up!



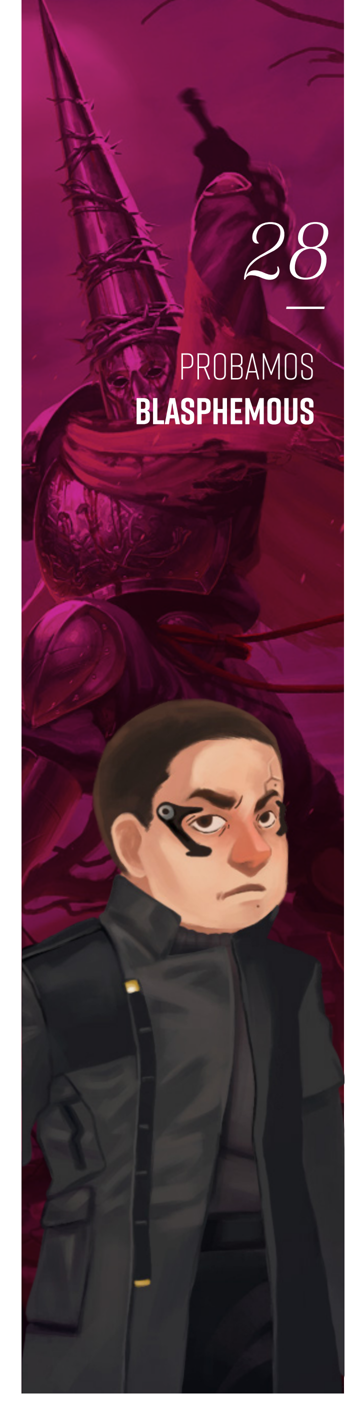
reseñas







la tribuna



ALEJANDRO CASTILLO

@Acastillo117

RESPONSABLE A FONDO

...

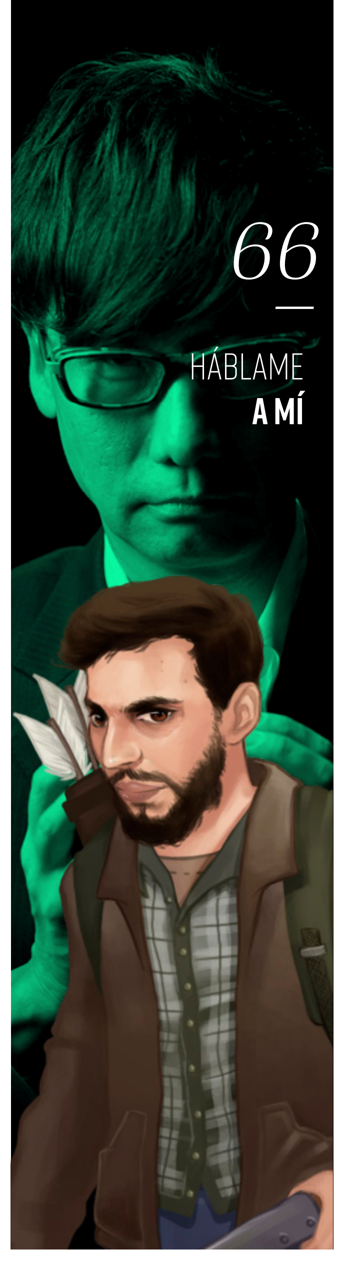
Es la auténtica salud dentro del equipo, al que cariñosamente llamamos «Jamio». Su pasión por el análisis de videojuegos solo se ve rivalizada por su amor por el mundo del camión. Es un veterano y un auténtico líder dentro del equipo.

—

Puedes leerle también en:

Meristation

Akihabara Blues



NACHO REQUENA

@nachoMoL

COLABORADOR

...

Uno de los periodistas más legendarios del sector y gran conocedor del universo *Metal Gear*. Ha entrevistado a las personalidades más influyentes de la industria del videojuego y ahora está embarcado en el ambicioso proyecto de la revista *Manual*.

—

Puedes leerle también en:

Manual

Meristation

Publicaciones:

El legado de Big Boss (Dolmen)



ALBERTO VENEGAS

@Albertoxvenegas

COLABORADOR

...

Una de las mentes más respetadas dentro de la prensa del videojuego. Es profesor, amante de la Historia y además director de la revista *Presura*.

—

Puedes leerle también en:

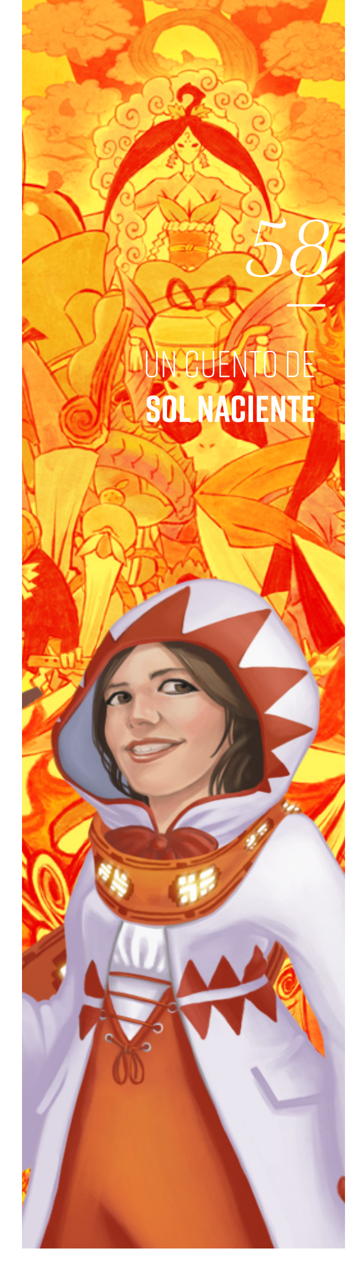
Presura

Manual

Publicaciones:

Bioshock y el Alma de EE.UU

(Héroes de Papel)



MARTA GARCÍA VILLAR

@Nelvalay

REDACTORA

...

Amante de *Final Fantasy IX*, apasionada de los trabajos de Hayao Miyazaki e incombustible soñadora. Adora el arte, la divulgación, la enseñanza... ¡y el color naranja!

—

Puedes leerla también en:

Manual

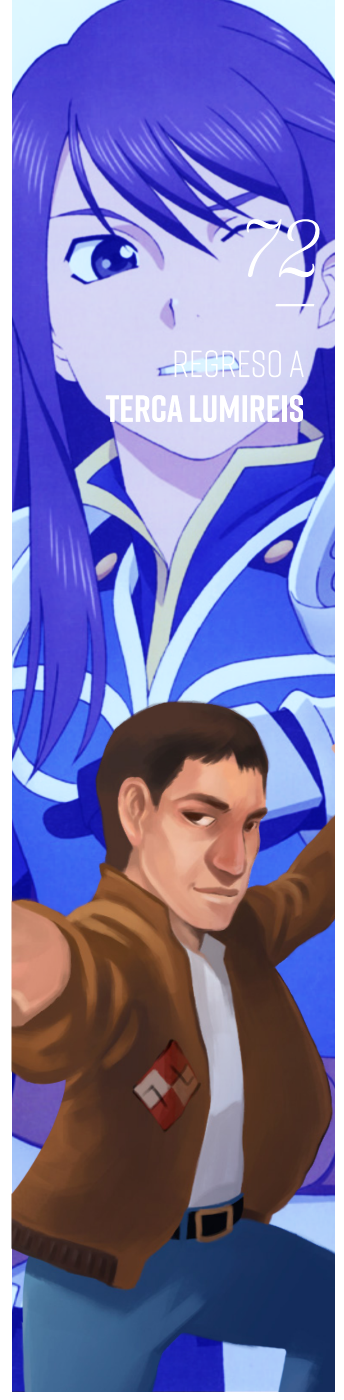
Publicaciones:

Biblioteca Studio Ghibli: El Viaje de Chihiro, (Héroes de Papel)

Antes de mi vecino Miyazaki. El origen de Studio Ghobli (Diábolo Ediciones)

Mi vecino Miyazaki (Diábolo Ediciones)

Explorando Final Fantasy. Un análisis de la leyenda (Diábolo Ediciones)



RAMÓN MÉNDEZ

@Ramon_Mendez

REDACTOR

...

El Dragón de Vigo, incombustible repartidor de bofetadas y líder de la mafia japonesa. Camufla sus crímenes tras una aparente pasión por la traducción.

—

Puedes leerle también en:

Manual

Meristation

Publicaciones:

La Odisea de Shenmue (Héroes de Papel)



BORJA RUETE

@borjaruete

REDACTOR JEFE

...

Nuestro paladín de la ortografía y férreo miembro del Credo de la Gramática. Borja es periodista, habla japonés y practica la brujería. En la redacción se le conoce como «el pelaso».

—

Puedes leerle también en:

Meristation

EDITORIAL

Gracias.



POR JUAN TEJERINA

Hoy quiero **darte las gracias**. Gracias, de corazón, por hacer esto posible. Tal vez este sea tu primer ejemplar, o quizás lleves ya un tiempo con nosotros. Sea cual sea el caso, creo que debo **darte las gracias en nombre de todo el equipo** que firma estas páginas, porque lo que estás consiguiendo con tu apoyo es algo que nunca podremos agradecerte lo suficiente. Y lo que es más: es algo que **nunca se ha visto** en la historia de la prensa española. En efecto, estás haciendo historia.

Este número que tienes en tus manos es muy especial. Es, con total seguridad, el que **más esfuerzo y cariño** ha recibido de entre todos los números que atesoramos a nuestras espaldas. Más allá de su contenido, lo que le hace realmente único es que viene avalado por **el apoyo de más de 18.000 personas** que habéis votado por conseguir que *Blasphemous* se hiciese con la portada oficial. Este gesto, que puede parecer menor, está cargado de significado y estamos muy orgullosos del mensaje que transmite.

En primer lugar, habla de **una comunidad valiente e implicada**. Una comunidad que apuesta por una prensa libre de presiones, de publicidad y de cualquier atisbo de manipulación. Una base de lectores que cree en nosotros y nos da fuerzas de manera constante. Un **maravilloso grupo de socios** compuesto por **personas como tú**, a quienes tanto os debemos y jamás os defraudaremos.

En segundo lugar, que *Blasphemous* se haya hecho con la portada de este mes es el mejor reflejo posible de **vuestra voluntad**. Es un mensaje dirigido a todas las grandes compañías del sector: **aquí mandan nuestros lectores**. Y esto es algo inaudito, precio-

so **y conmovedor** para aquellos que volcamos todas nuestras fuerzas en cada página. Con tu apoyo, le devuelves el control de los medios a aquellos a los que verdaderamente nos debemos. En *GTM* no pagan las grandes compañías: pagáis **los lectores**. Y eso significa que **somos libres**. Libres de hablar sin miedo. Libres de denunciar lo que consideremos. Libres de comunicar. Libres de hacer las cosas **como nunca se han hecho** hasta ahora. Lo cual conlleva una gran responsabilidad: **somos libres de fracasar**. Esta combinatoria de factores nos empuja a seguir moviéndonos de manera constante, a buscar cada mes **la manera de volver a sorprenderte**. Sentirnos libres es algo maravilloso dentro de un sector constreñido por los intereses comerciales de macro corporaciones. Lo digo de corazón: tu apoyo nos da alas y queremos **responder a tus expectativas**.

En tercer lugar, ver a *Blasphemous* en portada nos llena de orgullo. *GTM* es un proyecto **independiente** y muy **humilde**. A nuestras espaldas no hay una gran editorial. No hay «señores con corbata» estudiando gráficas. No hay bancos insuflando dinero. Solo estamos nosotros y aquí **te incluyo**. Haber presenciado cómo un proyecto independiente como *Blasphemous* **recibía tantísimo apoyo** hace que todo nuestro equipo se sienta reflejado y hermanado con los valientes de The Game Kitchen. Sabemos perfectamente lo difícil que es salir adelante cuando tienes que «competir» con titanes que **te superan en todo**, salvo en lo más importante: **la ilusión**. Y es por ello que no puedo sino sentirme orgulloso de que la comunidad haya apostado por el prometedor título del equipo sevillano. Con vuestro voto habéis tumbado al mismísimo Spider-Man, todo un icono de la cultura popular.

Juntos, estamos consiguiendo algo maravilloso. Desde dentro, podemos observar con una claridad cristalina el impacto que está teniendo *GTM* en las entrañas del sector. ¿Cómo se concibe que *Spider-Man* quede a la sombra de *Blasphemous*? Muy sencillo: porque **aquí mandáis vosotros**. Y esto es algo glorioso, de verdad, porque es un aullido de libertad.

Hace no mucho, contacté con una compañía para informarles de que teníamos en mente proponer su próximo juego a portada. Ellos, ilusionados, nos facilitaron todo el material posible para que hiciésemos nuestro trabajo. Todo podría haber sido el proceso habitual de cualquier portada, salvo por un detalle: **nos preguntaron que cuánto dinero les iba a costar.** Sorprendido, le dije que no, que nosotros **no cobrábamos por la portada**. Que no teníamos publicidad. Y que preferíamos mantener una relación sana con todas las compañías sin necesidad de que hubiese dinero entre medias. No sé quién estaba más sorprendido, si ellos o yo.

En cualquier caso, seguiremos trabajando en esta línea. Seguiremos demostrando con hechos que este es un proyecto diferente **gracias a ti**. Seguiremos trabajando día y noche para conseguir construir una revista de la que todos podamos sentirnos orgullosos. Sabemos que **el camino es difícil** y que nos superarán de muchas maneras. Sin embargo, mientras estemos orgullosos de nuestro trabajo y de nuestros lectores, es imposible que esto se detenga.

Seguiremos invirtiéndolo todo en producir una revista **con unos estándares de calidad fuera de lo común**. Seguiremos apostando por una **edición de lujo**. Una maquetación llena de cariño. Artículos de gran calidad avalados por las mejores firmas. Pero también con textos potentísimos redactados **por futuras promesas** que buscan dar sus primeros pasos en el sector. Seguiremos **apostando por el arte y los artistas** visibilizando su trabajo en portadas y láminas. Seguiremos fijándonos en los juegos más humildes, porque nunca dejaremos de vernos **reflejados** en ellos. Seguiremos estando **muy cerca de ti**, porque es a ti a quien nos debemos. Y solo así conseguiremos crear un medio en el que puedas confiar sin dudas. Lo haremos peor o mejor, pero tras nuestras letras jamás se esconderá el mensaje de una corporación ávida de vender sus productos. Y lo único que te pedimos es que sigas a nuestro lado, porque —de verdad— **te necesitamos** mucho más de lo que puedas imaginar.

Gracias de todo corazón. Tanto si acabas de llegar como si no. El apoyo que hemos recibido este mes a través de redes sociales, mensajes privados y nuevos socios ha sido abrumador. Te prometo, en nombre de todo el equipo, que **trabajaremos más duro que nunca para estar a tu altura**. ■



OCTOPATH TRAVELER

—

Desarrolla: Square Enix
Distribuye: Nintendo
Precio: 59,99€
Lanzamiento: 13 de julio de 2018
Textos: Castellano

CRÍTICA

OCTOPATH **TRAVELER**

POR **JUAN** TEJERINA





NINTENDO SWITCH

Ocho sendas e incontables caminos he recorrido para trazar el mandala que nos une. A través de las orillas de sus contornos he divisado, fugazmente, los reflejos que titilan sobre las aguas de la propia **esencia de la naturaleza humana**. Movido por una fuerza ulterior, me he acercado y alejado de un epicentro rector capaz de gobernar a los opuestos. **La ambivalencia**. El yin y el yang. Lo masculino y también lo femenino. Lo consciente y lo inconsciente. Lo recíproco y lo excluyente.

Ominoso es **vivir el dolor de la guerra**, no en la piel de aquellos que la sufren, sino tras el yelmo ajado de quien ha blandido la espada hasta el punto de no saber por qué. Con brío he caminado entre los pasillos de las más grandiosas bibliotecas en busca de un conocimiento allende lo humano, para descubrir con horror que **el saber** tiene un precio y siempre habrá gente **dispuesta a secuestrarlo**. Todas mis mercancías expuestas sobre una manta me han devuelto el reflejo de un sistema económico tan feroz como despiadado. Oí, una y otra vez, los susurros de las dudas que mi viaje alimentaba en un vano intento de **quebrantar mi fe** en la Iglesia que representaba. Presa del terror, he visto morir a mis compañeras a manos de aquellos que mercadeaban con nosotras en una espiral tan oscura y abyecta que su eco aún resuena entre las paredes de mi ser. Amaneció de nuevo en cada uno de los pueblos que visité mientras recorría la senda de la medicina y **tras mis pasos no hallé sangre**, sino vida. También he robado para vivir, o quizás he vivido para robar, descubriendo que tras la orgullosa máscara del fantasma se esconde una persona **temerosa de su propia sombra**. Hacía falta un poco de atención para escuchar el llanto de los bosques, incapaces de comprender por qué los humanos estamos ciegos a la visión que va más allá de nuestra propia **insignificancia**.

Octopath Traveler es un canon de ocho voces que tejen el tapiz de la **humanidad**.

UN REGRESO AL ORIGEN, UN RENACIMIENTO

OCHO VOCES EN UN CANON **DE HUMANIDAD**

Observar *Octopath Traveler* desde el prisma de un JRPG sería tan superficial como hablar del ajedrez desde el punto de vista de un aficionado a los juegos de mesa. La obra de Square Enix es un ave fénix que resurge de las cenizas de sus antepasados.

Carl Gustav Jung creía que las personas recorremos nuestras vidas en busca de alcanzar aquello que él denominaba como el *'self'*, una suerte de estadio de **máximo equilibrio interior** donde todos nuestros opuestos han trascendido y cada aspecto de nuestra personalidad se expresa de forma equitativa. Con el movimiento y agitación de todas nuestras facetas en oposición motivamos, precisamente, un desequilibrio constante que **nos impulsa a seguir avanzando.** Si alcanzásemos el *'self'*, los opuestos dejarían de existir y la energía detendría su fluir. Siendo así, ya no necesitaríamos actuar al haber llegado a nuestro fin último. Este es, por tanto, **un camino de autodescubrimiento** en el que todos abrazamos nuestra **individualidad** e **identidad**. Dos conceptos muy presentes en el nuevo título de Square Enix.

Además, Jung consideraba que esta búsqueda individual se trazaba sobre una suerte de **mandala cósmico** donde todos nuestros caminos se encuentran —o no— en un punto u otro. Este círculo, a su vez, representaba la totalidad y la armonía absolutas: moviéndonos a todos con él **en su propia búsqueda de equilibrio**. Para el psicólogo suizo, el mandala era una suerte de memoria y conciencia colectivos que transendían más allá de los años y las culturas de la propia humanidad.

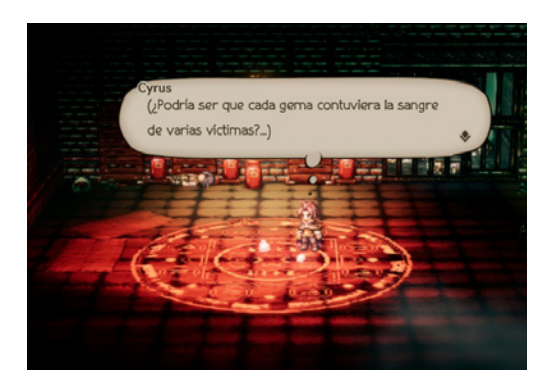
«Vidas entrelazadas, un tapiz que se vuelve a tejer cada día. Cada hilo forma parte del todo»
—H'aanit

El legado de Carl Gustav Jung es extenso y el mundo del videojuego le debe mucho más de lo que podemos imaginar. Sin querer extenderme demasiado, podemos afirmar que un gran número de JRPG's **beben directamente de sus arquetipos** y —si miramos a lanzamientos recientes— títulos como *Persona 5* o este *Octopath Traveler* tienen mucho que decir al respecto. El título de Square Enix es una aparente regresión a los orígenes que **esconde un resurgimiento** en las bases que elevaron al JRPG como el máximo exponente narrativo de los noventa. *Octopath Traveler* vuelve con cariño al punto de partida para reconstruir aquello que hizo grande a sus antepasados. Y no, **no hablo del sistema de combate por turnos**.

El concepto de *Octopath Traveler* va grabado a fuego en su genética: viajar a través de los distintos caminos de la vida y disfrutar del trayecto, tanto en compañía como **en solitario**. Explorar el mundo sin dejar de descubrirnos a nosotros mismos. Abrazar el aspecto coral, sin olvidar el individual. Destaca su concepto rupturista en cuanto a lo que resulta habitual dentro del género. Sin embargo, para ahondar en este punto, he de comenzar por el principio.

Embarcarse en las ocho sendas supone una exposición constante a una lluvia de **contrastes**, **emociones** y **sensaciones**. La nostalgia te invade y —a su vez— todo sabe a nuevo. Lo primero que entra por los ojos es un apartado artístico que retrata con cariño los recuerdos de un tiempo pasado, donde cada píxel escondía más expresividad que el mejor de los juegos de la actual generación. Pero el arte no sólo se ve, también se es-

Referencias culturales
—
El título está plagado de referencias a obras culturales como *Full Metal Alchemist* [fig.], *Berserk*, *Thief*, *The Last of Us*, *Juego de Tronos* o, cómo no, *Final Fantasy*.



cucha, y es que cada una de las melodías, compuestas por Yasunori Nishiki, son un regreso a la juventud de Nobuo Uematsu, con quien coincidió en *Granblue Fantasy*. Los combates por turnos y las pesquisas clásicas de todo JRPG regresan para recordarnos que un planteamiento **basado en la matemática pura** puede seguir siendo muy divertido. Sin embargo, detrás de esta fachada de aparente clasicismo, se esconde el resurgir de un género **anclado** en un pasado donde el héroe —de orígenes humildes— emprende un viaje, a lo largo del cual acabará rodeándose de la compañía necesaria para alcanzar un fin último. Dicho fin que, por norma general, es **la salvación del mundo.**

Sin embargo, *Octopath Traveler* no pretende ofrecernos la enésima reinterpretación del viaje del héroe de Campbell. En su lugar, nos ofrece un plantel de ocho protagonistas donde **ninguno es más relevante que el otro** y actúan como figuras dentro de ese gran tapiz al que H'aanit hace referencia durante los primeros compases del título.

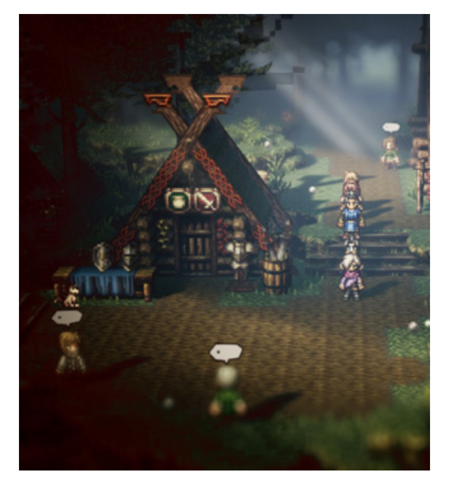
Las ocho sendas que recorren los ocho héroes trazan magníficos **retratos de aspectos sociales y culturales** que están muy vigentes tanto en la actualidad como en la historia de la propia humanidad.

Tras los píxels de **Olberic**, un antiguo caballero de un reino ya olvidado, he vivido las emociones de aquel que hizo la guerra, empuñó la espada, lo perdió todo y ahora busca un motivo para seguir blandiendo su acero. La guerra, que *nunca cambia*, adquiere una interesante perspectiva tras los hombros del fornido combatiente.

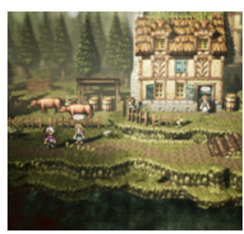
Más allá de un montón de libros polvorientos he tenido el placer de descubrir a **Cyrus**, un erudito de gran inteligencia —y mayor ingenuidad— que aboga por hacer de la cultura y el conocimiento algo accesible para cualquier persona, sin importar sus medios. Sin embargo, el hechicero acabará dándose de bruces con la realidad de que *el conocimiento es poder* y no son pocos los que están dispuestos a controlarlo para sus propios fines.

La entrañable y jovencísima **Tressa** me ha guiado por un camino poco habitual dentro del mundo del videojuego, donde juntos nos hemos enfrentado a las vicisitudes de un sistema económico cruel y despiadado. Todo su trabajo duro por salir adelante como mercader me ha hecho recordar, con ternura, las dificultades que mes a mes hemos atravesado en esta revista. Sacar adelante un negocio no es sencillo, especialmente cuando —como ocurre con Tressa— quieres hacerlo desde la **honestidad** y el **cariño**.

Imágenes del juego







"OCHO RETRATOS DE CONCEPTOS PRESENTES EN LA ACTUALIDAD"

He recorrido los senderos de la fe en las botas de **Ophilia**. Quizás la joven sacerdotisa ha sido la que menos ha conectado conmigo a nivel personal. Tal vez su planteamiento me haya resultado más arquetípico en contraste con otros personajes. Sin embargo, su senda como Portadora de la Llama es un bello retrato que me recuerda **la importancia de la fe** para aquellos que la albergan en sus corazones.

Si hablamos de contrastes, el camino de **Primrose** ha sido uno de espinas. Su propio nombre es toda una declaración de intenciones. En inglés, «*the primrose path*» hace referencia a la persecución del placer, especialmente cuando se ve que traerá desastrosas consecuencias. Detrás de los píxels de la bailarina se esconde una historia **verdaderamente dura**. Square Enix sorprende abordando la trata de blancas, el comercio con seres humanos, la explotación sexual y **el abuso contra la mujer** con una seriedad que trasciende el inocente apartado artístico del título. Es, sin duda, uno de los personajes **más interesantes** y rompedores dentro del juego y del propio género.



Arianna
Sí, soy prostituta. Y de las baratas. Me vendieron por una cantidad que no te daría ni para comprar un buen caballo.

"DURO, DIRECTO Y SIN AMBAGES"

Tras su apariencia desenfadada, *Octopath Traveler* retrata **problemas tan reales** y actuales como la trata de blancas, el comercio con personas y el abuso sexual.

La presencia de un boticario en el plantel es también una maravillosa idea que escapa de lo convencional. **Alfyn** es un joven aprendiz de boticario cuyo periplo retrata con gran acierto varios aspectos **del sistema médico y farmacéutico** que todos conocemos. Siguiendo sus pasos, me he ilusionado con la misma ingenuidad de aquel que pretende salvar vidas sin pensar en su propio beneficio. Una vez más, el juego ha pretendido machacar mi inocencia exponiéndome a un mundo lo suficientemente cruel como para **hacer de la medicina un negocio donde sólo importa el dinero**. Orgulloso, he defendido junto a él la creencia de que los más necesitados deben tener acceso a los medicamentos. Y tras sus pupilas he presenciado la desesperación de aquellos que, incapaces de acceder a lo mínimo, acaban entregándose a la fe **como último recurso**. Y, por eso, he valorado aún más la presencia de Ophilia en mi grupo.

También he caminado por las sombras. Robando para vivir sin pensar en nadie salvo en mí mismo. **Therion** es un personaje que podría caer dentro de lo arquetípico pero que acaba desvelándose como alguien más profundo de lo que aparenta tras su máscara. Es, quizás, el miembro

"EL JUEGO ENFATIZA EL VALOR INDIVIDUAL DE LOS PROTAGONISTAS"

más misterioso del equipo. Un ladrón arrogante y con cierto complejo de superioridad cuya senda sabe mantener el interés e invita a reflexionar sobre las personas que optan por tomar **caminos poco lícitos** a lo largo de sus vidas.

Por último, **H'aanit** es una maravillosa oda a la filosofía oriental, al mandala y al amor por la naturaleza. La cazadora representa el nexo entre la humanidad y el resto del planeta. Es capaz de hablar con los animales y de **entender la existencia como algo que va más allá**. Un lugar donde cada individuo es un hilo que forma parte de un todo. Tras el arco de H'aanit, he reflexionado sobre el ciclo de la vida, la importancia de la naturaleza que nos envuelve y me he cuestionado los actos que, día a día, he normalizado como ser humano.

A lo largo del juego, se tejen las ocho sendas de los protagonistas y es entonces cuando el título se torna verdaderamente interesante. Su desarrollo, lejos de caer en lo convencional, nos invita constantemente **a abrazar la individualidad** de cada uno de los



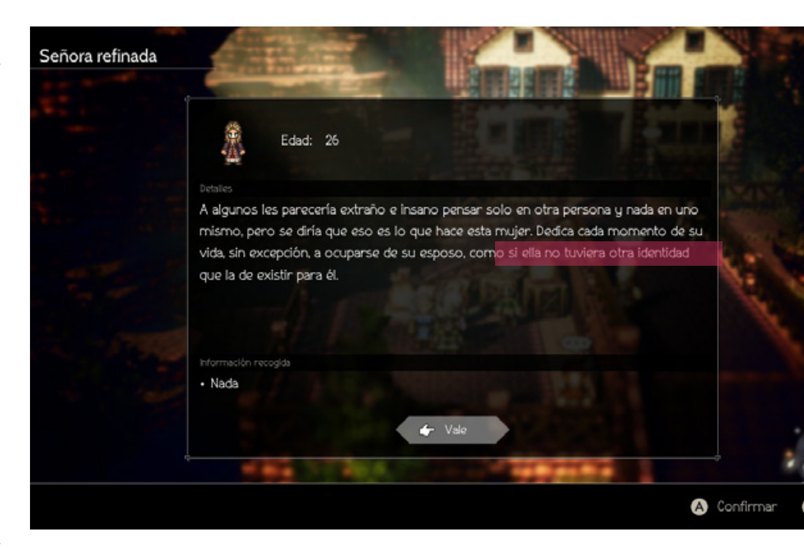
personajes. Esta diferencia es, quizás, **lo que más choca** al jugarlo por vez primera y soy consciente de que ha levantado críticas positivas y negativas por igual.

Cuando las sendas acabaron por llevarme a una nueva ciudad, podía elegir continuar los capítulos de cada uno de los personajes. De esta manera, al llegar —por ejemplo— a la ciudad de Termalia, el juego me permitía continuar con la historia de Therion u Olberic. Al continuar con cualquier senda, me encontré con que las escenas y diálogos de cada personaje **no tienen en cuenta al resto de integrantes del grupo**. En su lugar, podría parecer que cada personaje recorre su camino en solitario, y esta «disonancia» puede suponer una ruptura en la narrativa para ciertos jugadores. Esto ocurre porque estamos acostumbrados a jugar JRPG's donde el grupo del protagonista **le acompaña hasta a las letrinas** y resulta difícil comprender por qué el resto del planetel no está presente en todo momento.

Lo cierto es que el juego pretende enfatizar el valor individual de cada uno de los protagonistas. Sí, son compañeros de viaje, pero **ninguno renuncia a su identidad** por ayudar a un desconocido al que acaba de conocer. Sí, comparten camino, pero porque **se han encontrado** en un punto del mandala y éste les invita a caminar por las mismas sendas. Sin embargo, cuando llegan a sus destinos, el juego nos recuerda que **cada personaje se debe a sí mismo** y es entonces cuando nos los presentan en soledad. Esta decisión les otorga una tercera dimensión, haciéndolos más creíbles y más empatizables. Por poner un ejemplo, al llegar a una ciudad, Cyrus quería visitar a una conocida y se presentó en su casa. **A solas** y no escoltado por siete desconocidos. La intimidad de cada personaje les envuelve presentándonos a sus amigos y conocidos **como parte de sus caminos individuales**. Esta decisión de diseño puede chocar con lo habitual dentro del género, pero supone un soplo de aire fresco y propone una mirada que va más allá del cometido de un héroe acompañado por su habitual comparsa.

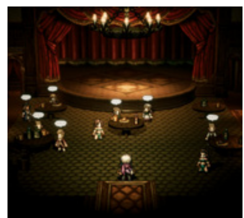
En el plano meramente jugable, que siempre he considerado secundario en cuanto a un RPG, el título se muestra **extremadamente sólido** y divertido. Soy un apasionado del

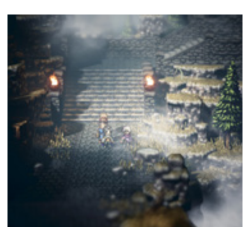
"EL CONCEPTO DE IDENTIDAD E INDIVIDUALIDAD SE REFUERZA DE MANERA CONSTANTE EN PROTAGONISTAS Y SECUNDARIOS"

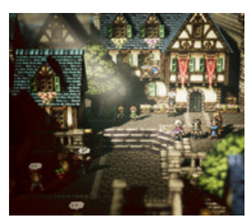


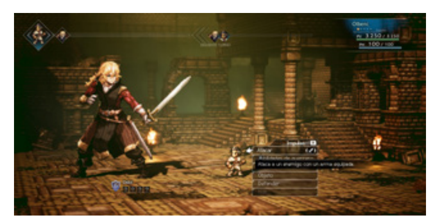
Imágenes del juego

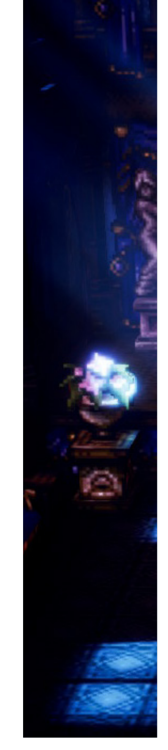














Temas espinosos, complicados y oscuros

—

En la imagen, un alto cargo de la Iglesia le solicita a un mafioso una mujer con la que **sustituir a su difunta hija** para poder **abusar sexualmente de ella.** El juego retrata temas puntiagudos con una narrativa sutil que no cae en la cobardía de huir por los caminos de lo abstracto.

género y, sin embargo, acostumbro a huir de los combates aleatorios. Incluso con *Pokémon*, mi saga fetiche, reconozco **huir más de lo que me gustaría admitir**. Con *Octopath Traveler* no ha ocurrido tal cosa, al contrario, he deseado que me saliesen más y más combates. El motivo de que sus enfrentamientos funcionen tan bien se debe a la manera en que integran una mecánica de debilidades con las individualidades de cada uno de los protagonistas. Cada enemigo tendrá **una serie de debilidades** que descubrir en base al ensayo y error. O no. Gracias a la incorporación del erudito en mis filas, he podido «estudiar» a mis rivales para dar con sus talones de Aquiles. Además, la incorporación de trabajos secundarios (y otros ocultos) hace que **la versatilidad** en combate de cada personaje contribuya de manera notable hacia la **estrategia** con la que abordamos cada lucha.

De nuevo, la apuesta por el valor individual de cada personaje queda en primer plano e integra sus conceptos narrativos **dentro de los jugables**. Como podréis averiguar, cada uno de los héroes tendrá una serie de disciplinas únicas que serán muy útiles tanto dentro como fuera del combate. Dado que el juego tan solo permite llevar a cuatro personajes en el equipo, las posibilidades de estas peculiaridades son tan solo cuatro. Esto significa que para conseguir objetos de cualquier NPC, el juego permite **robar** o **comerciar**. La finalidad es obtener un ítem y la manera de hacerlo la elige cada uno. Ocurre igual a la hora de **desafiar** a otros personajes, conseguir que **te sigan** en tu camino o **saber más** acerca de ellos. El juego permite elegir hacerlo de una manera más o menos lícita, pero la finalidad es la misma y el equilibrio —otro de sus conceptos principales— lo busca uno mismo.

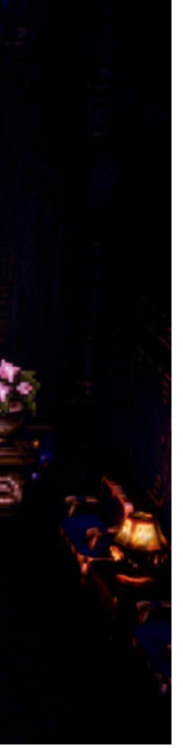
Otro de sus puntos más interesantes gravita en torno a la manera en que renueva el concepto de los NPC. Lo habitual dentro del género es poder hablar con cualquier personaje de los pueblos y ciudades que descubrimos. Esto, con el paso de los años, había conseguido grabarme a fuego que la mayoría de los NPC **son decorado y sus frases de turno también**. *¿A quién no le gustan los pantalones cortos, Cazabichos 1 de Ruta 18?* Sin embargo, *Octopath Traveler* se sale de esa tendencia y **nos presenta NPC's tridimensionales** que encajan como un guante con las habilidades individuales de los protagonistas. Por poner un ejemplo, en mis viajes me encontré con un mercader. Mi primer instinto —robarle— me descubrió que llevaba consigo un objeto de **incalculable valor** y mis posibiliades de éxito eran menores del 10%. Tras estudiarle con las habilidades del erudito, descubrí que era un mercader muy propenso a hacer malos negocios. Raudo y veloz corrí a la taberna, incorporé a Tressa a mi equipo y **volví a negociar con él**. ¡Obtuve dicho objeto por menos de 50 monedas de oro!

La ausencia de un elemento tan clásico como el mapamundi se entiende —una vez más— regresando a los conceptos sobre los que se erige el juego. Sendas que unen ciudades. Caminos que recorren el mapa. Ocho sendas e innumerables trazos para llegar a cualquier punto del tapiz.

***Octopath Traveler* es maravilloso**, no sólo por los temas que aborda —y cómo los aborda—, sino también por la manera en que retuerce las entrañas del JRPG, un género que parecía **inamovible** e **incuestionable**, bajo una máscara de clasicismo que me ha devuelto a aquellos maravillosos años tras los mandos de la SNES.

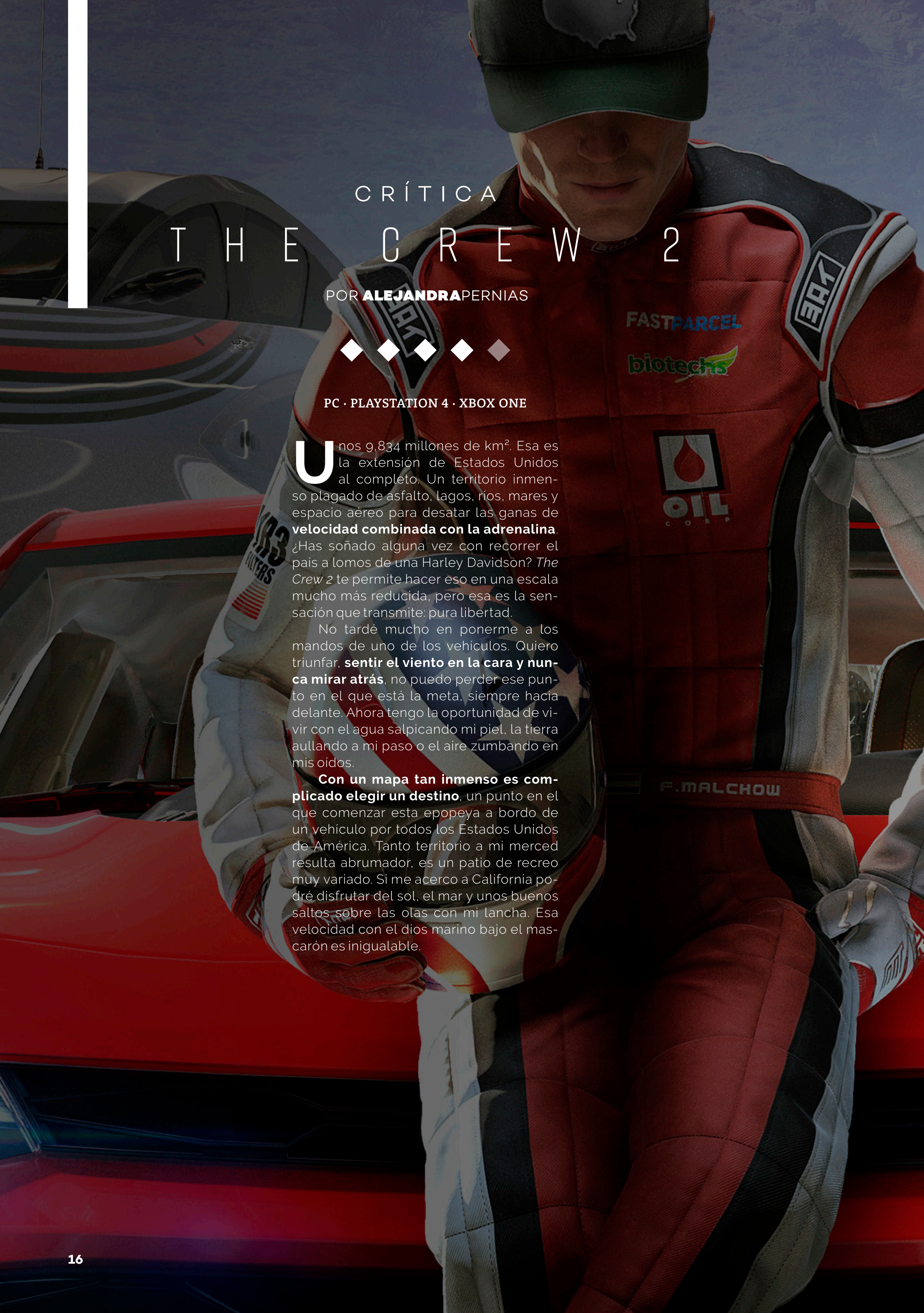
La experiencia ha sido inolvidable y el mundo de Orsterra, junto a todos sus caminos, secretos e indescriptibles melodías, perdurarán por siempre en mi memoria como jugador y apasionado del género. Una vivencia que tiene mucho que agradecerle a **una traducción sublime** que ha sido capaz de desvanecer las barreras lingüísticas para comunicarse directamente con mi corazón. Algo que me recuerda que, por mucho nivel de inglés que tenga, cuando se juega a un título traducido con tanto cariño, la experiencia queda un peldaño por encima si te lo cuentan en la lengua con la que creciste.

Square Enix **ha encontrado la clave** para revitalizar un género legendario dentro de la historia del videojuego. No hay motivos para negarlo: estamos de enhorabuena. ■



"SENSACIONAL"

Una experiencia inolvidable que transmite su propuesta a través de **una narrativa valiente** en sus temáticas, abundante en referencias y con un amor incuestionable en todos y cada uno de sus apartados.



CRÍTICA

THE CREW 2

POR **ALEJANDRA**PERNIAS

◆◆◆◆◆

PC · PLAYSTATION 4 · XBOX ONE

Unos 9,834 millones de km². Esa es la extensión de Estados Unidos al completo. Un territorio inmenso plagado de asfalto, lagos, ríos, mares y espacio aéreo para desatar las ganas de **velocidad combinada con la adrenalina**. ¿Has soñado alguna vez con recorrer el país a lomos de una Harley Davidson? *The Crew 2* te permite hacer eso en una escala mucho más reducida, pero esa es la sensación que transmite: pura libertad.

No tardé mucho en ponerme a los mandos de uno de los vehículos. Quiero triunfar, **sentir el viento en la cara y nunca mirar atrás**, no puedo perder ese punto en el que está la meta, siempre hacia delante. Ahora tengo la oportunidad de vivir con el agua salpicando mi piel, la tierra aullando a mi paso o el aire zumbando en mis oídos.

Con un mapa tan inmenso es complicado elegir un destino, un punto en el que comenzar esta epopeya a bordo de un vehículo por todos los Estados Unidos de América. Tanto territorio a mi merced resulta abrumador, es un patio de recreo muy variado. Si me acerco a California podré disfrutar del sol, el mar y unos buenos saltos sobre las olas con mi lancha. Esa velocidad con el dios marino bajo el mascarón es inigualable.



THE CREW 2

—

Desarrolla: Ivory Tower
Distribuye: Ubisoft
Precio: 59,99€
Lanzamiento: 29 de junio de 2018
Textos: Español
Voces: Español

El CAMBIO DINÁMICO DE VEHÍCULOS **MULTIPLICA LA DIVERSIÓN**

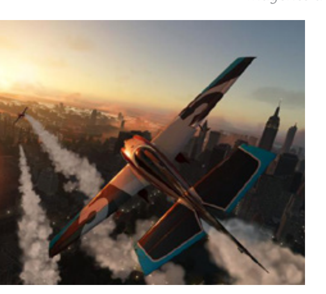
Nada como pilotar un avión desde la cabina o recorrer Estados Unidos en moto mientras disfrutamos de la vista.

La competición ha sido toda una experiencia,ahora voy a trazar una ruta para acercarme a Florida, me apetece coger mi *buggy* y deslizarme por las marismas del estado. El trayecto va a ser realmente disfrutable, **podría ir directamente pero me apetece experimentar** la carretera y el paisaje que voy a encontrarme durante los kilómetros que tengo por delante. Mi Harley Davidson es el transporte perfecto para sentir la libertad de la ruta que acabo de trazar.

Ya en Florida, me lanzo a recorrer sus recovecos a toda velocidad en una carrera callejera. **Pura adrenalina** que descargar con el turbo, curvas ajustadas y pegándome al maletero del rival para obtener la ventaja del rebufo. También puedo **hacer uso de los atajos** que me vaya encontrando por el camino: no hay nada establecido. Estos tipos de *The Crew 2* quieren legalizar las carreras callejeras, para tener más seguridad, según cuentan. No sé cómo implementarían este asunto pero estoy dentro. Por cierto, me he coronado. En la última curva del circuito improvisado he adelantado al líder de la carrera y me he hecho con el primer puesto.

Las **recompensas** al cumplir los objetivos de la

Imágenes del juego









Viajando a la carta

—

El formato *Steep* para el cambio dinámico de vehículo le sienta como un guante, lo hace más adictivo y accesible y mejora con creces la experiencia del viaje.



"CAPTANDO RECUERDOS"

El modo "foto" del juego nos permite tomar instantáneas del entorno y de nuestros vehículos, compartirlas con nuestros amigos y abrir **una nueva competición por la mejor imagen**, con numerosos ajustes a nuestra disposición para conseguir plasmar nuestras hazañas a la perfección.

carrera son **excepcionales**. Un buen puñado de dólares para gastar en la adquisición de otros vehículos y algunas piezas para mejorar los actuales y conseguir un mejor rendimiento.

¿A quién no le apetece viajar hasta la ciudad que nunca duerme? Nueva York, ya lo dijo Frank Sinatra nacido bajo su resplandor a lo lejos: **Un lugar mágico**, plagado de luces en el que nada descansa, todo siempre a disposición del transeúnte que se entrega a la vigilia para aprovechar al máximo la vida de esta ciudad. De día y de noche.

Me apetece visitar la emblemática Estatua de la Libertad, pasar rozando el Empire State Building y divisar Central Park desde el aire. Voy a coger mi avión más rápido e ir hacia el norte, **una ruta en la que disfrutar de las vistas** mientras llego a mi destino. Mi objetivo: el Monster Truck. Tengo ganas de hacer el loco en uno de esos circuitos por los que dar mil piruetas y en los que desafiar a la gravedad en cada *looping*.

Una vez destrozado el escenario con mis ruedas gigantes quiero repasar el norte, necesito nieve, niebla, un tiempo más congelado con el que ir a toda velocidad y derrapar. **Las posibilidades no tienen límite**, voy a emprender este nuevo viaje.

Quiero volar, tengo un avión de acrobacias con el que romper el viento. Estoy en cabina y solo puedo asombrarme con lo que veo a mis

"OFRECE HORAS DE DIVERSIÓN SIN COMPLICACIONES"

pies. Puedo cruzar Estados Unidos de norte a sur surcando el cielo. Puedo participar en carreras de velocidad o jugarme la vida, y las alas, mientras realizo piruetas imposibles.

Todo esto es *The Crew 2*, un juego que bebe directamente de las maneras de su antecesor pero que mejora la propuesta por los cuatro costados. El control de los vehículos se siente mucho más accesible, más natural. Podemos recorrer un inmenso mapa desde la cabina de un avión o de una moto **sin pantallas de carga**. Además, la vista en primera persona es sencillamente espectacular y es una de las mejores maneras de encarar el juego.

La competición se divide en cuatro clases que nos permitirán desbloquear nuevos vehículos, pruebas y desafíos con los que convertirnos en leyendas. La variedad de carreras y vehículos que podemos elegir toma el modelo de otro de los juegos de Ubisoft. Ya exploramos este formato en un entorno más limitado con *Steep*, el título de deportes de riesgo en la nieve que ya jugueteó con el cambio dinámico de deporte o medio de transporte. Esto dota a *The Crew 2* de una nueva dimensión realmente adictiva y sencilla.

No hay límites. Podemos pilotar un Fórmula 1 de Red Bull a través de El Gran Cañón o llevar una moto mientras hacemos piruetas de locos en Washington D. C., el juego es puro *arcade* y lo demuestra muy bien. El **nuevo rumbo** que ha estado tomando Ubisoft con sus franquicias se palpa a cada segundo en este *The Crew 2*, ya que **han implementado muy bien el efecto dinámico** y sin esperas. También podemos pilotar con nuestros amigos en el modo multijugador y competir por todas las pruebas o dar un paseo en compañía.

The Crew 2 **ha arreglado las carencias de su antecesor** y se ha convertido en algo que tomar como referencia en los títulos *arcade* de conducción. Todavía le faltan algunos puntos de mejora en la naturalidad del pilotaje y en algunas texturas pero cumple como nadie esperaba. ■



NINTENDO SWITCH

MARIO+RABBIDS
DONKEY KONG ADVENTURE

POR **JUANPE**PRAT



SALVA EL MUNDO
AL RITMO DE LOS BONGOS

Unos Rabbids tropicales, unos plátanos pochos y un gorila monstruosamente grande pueden estropearte la foto del verano para Instagram.

Como todo el mundo alguna vez en su vida, me prometí a mí mismo que viviría el verano de mis sueños. Lo veía todo como si fuese una película norteamericana en la que unos jovenzuelos encuentran el amor verdadero en una ciudad costera de Europa. ¿Cuál será esa historia que contaré a mis nietos o a mis amigos llegado el momento? Ninguna. Absolutamente ninguna. **Nadie tiene la fórmula del `verano perfecto´**, pero si hay algo que debe tener toda aventura estival es novedad y sorpresa; algo que no te lleve una y otra vez a revivir lo mismo de todos los años y que te haga sentir algo de nostalgia cuando vuelvas a sacar los abrigos del armario al entrar el frío.

La teoría puede sonar fácil, pero en la práctica siempre voy a lo sencillo: dormir de más cuando puedo, un poco de piscina para calmar el calor y un plan de playa una vez cada tres meses. Moverse de ahí cuando lo has convertido ya en tu plan perfecto es complicado, por eso todavía tiene más mérito si has encontrado la forma de hacer algo nuevo tras haber conquistado ya la `cima de la diversión´. Ubisoft **no se ha dejado engatusar** por el rumor de las olas ni por el tinto de verano fresquito de los chiringuitos de playa. El año pasado, *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* refrescó mi Nintendo Switch en un verano que estaba siendo bastante aburrido, como de costumbre. Reconozco que no tenía demasiadas esperanzas puestas en él, ya que los pequeños herbívoros de Ubisoft nunca me han parecido unos personajes especialmente agradables. Su carácter desenfadado y aleatorio puede resultar gracioso, pero sin un hilo conductor más poderoso (como en el caso de *Rayman*), pierden bastante fuelle y pueden llegar a ser pesados. Para compensar esa locura llevada al extremo, Nintendo puso un poco de azúcar en un plato que llevaba demasiada sal, consiguiendo el equilibrio perfecto. Todo un descubrimiento. Este año es el turno de otro de los grandes personajes creados por la compañía japonesa, uno que va más en sintonía con los conejos de ojos saltones, **Donkey Kong**. Y sí, tiene los ingredientes de esa bebida fresquita que nunca te calma la sed, cuya receta es secreta y que lo único que consigue es que termines pidiendo más y más.

Donkey Kong Adventure ha tardado casi un año en llegar a *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*, un tiempo quizá demasia-

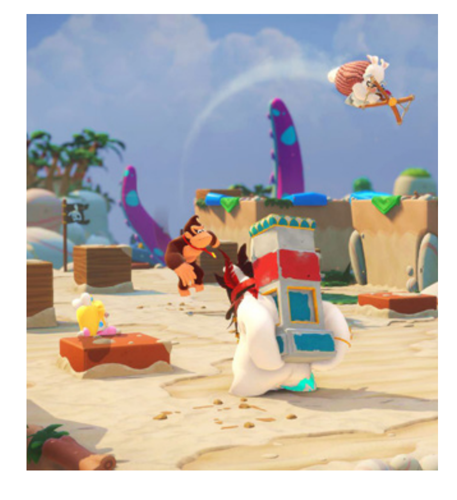
do prolongado si en Ubisoft lo tenían pensado como el postre de un buen primer plato. Pero no, no es nada de eso. Donkey Kong **no necesita estar a la sombra de Mario** para protagonizar un juego divertido, desafiante y duradero. No hablo, lógicamente, de una entrega principal del personaje, pero es que tampoco tiene que coger ningún testigo. Esta expansión tiene una personalidad arrolladora e incluso los usuarios que hemos jugado al original encontraremos a esta ´Lisa Corazón de León´ llena de novedades y retos.

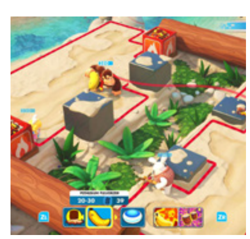
Al igual que ocurre con las estaciones del año, *Donkey Kong Adventure* tiene unas **características comunes** que comparte con su título madre, pero incluye novedades que hacen que merezca la pena pararse a evaluar situaciones y a no pensar que funciona todo de la misma manera que antes. De ser así, una ola de calor puede dejarte frito.

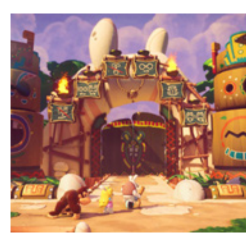
Las mecánicas de juego, los enemigos y los jefes **alcanzan un nuevo nivel de dificultad** y, aunque ya sabéis que servidor tiene mala mano con los videojuegos, creo que las nuevas fases pueden poner en apuros a más de un experto táctico o a aquellos que prefieren ir de frente para lograr la mayor puntuación posible. La fórmula de evolución también ha cambiado, al igual que el arsenal disponible para los personajes.

Uno de los mayores éxitos que tuvo este título, incluso antes de su lanzamiento, fue **Rabbid Peach**, la versión animal de la conocida princesa del Reino Champiñón. Esa coquetería mezclada con un dramatismo exagerado hizo que se ganara el favor más absoluto de todos los jugadores. Ella vuelve a ser muy protagonista y es el nexo narrativo entre ambos capítulos. La historia la sitúa en

Imágenes del juego







"MUCHA MÁS DIVERSIÓN CON MUCHO MENOS CONTENIDO"

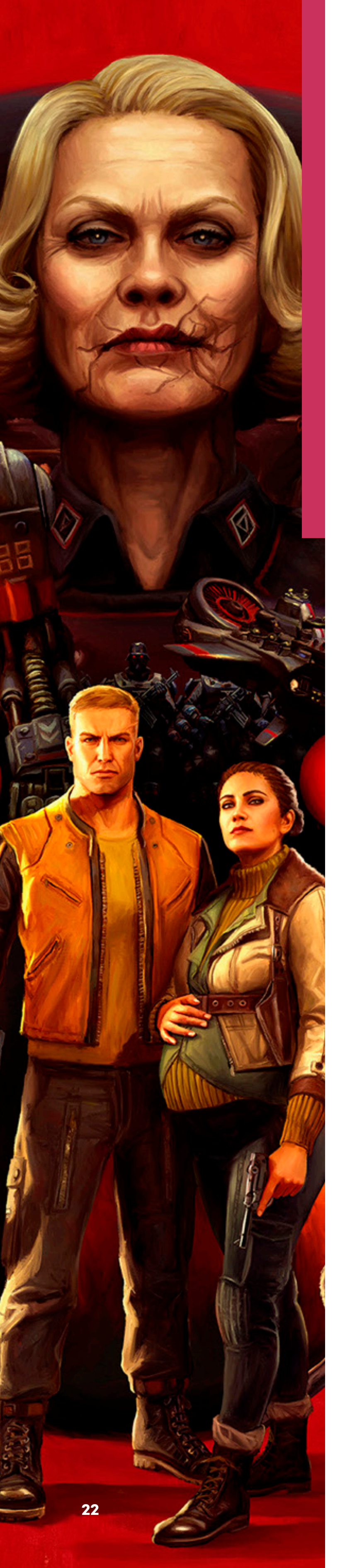
medio de todo el meollo, con un desarrollo basado, otra vez, en el humor y en situaciones extravagantes con resoluciones que jamás podría imaginar. El orgullo de primate de Donkey Kong, la poca cautela de Rabbid Cranky y el ansia de protagonismo de Rabbid Peach son un cóctel muy explosivo. A diferencia de *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*, este contenido tiene un **número limitado de personajes disponibles** —solo tres—, un punto muy a favor, ya que en el caso del juego matriz, la mayoría de personajes extra pasaban a un segundo plano para abusar de una configuración común y repetitiva de participantes.

Donkey Kong Adventure es una bebida **bien fría en plena ola de calor:** te apetece bebértelo enseguida para calmar la sed, pero el frío te congela el cerebro. Los cubitos de hielo vienen en forma de puzles y coleccionables que, al contrario que el agua cristalizada, tardan bastante más en derretirse, ofreciendo así tragos breves e intensos.

Dejando los símiles veraniegos a un lado, la expansión de *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* es esa pequeña aventura veraniega que tiene un sabor conocido, pero al mismo tiempo diferente y cautivador. Aunque puede **pecar de lenta** en algunos tramos del juego, *Donkey Kong Adventure* ofrece una forma de jugar con elementos nuevos para no tener una sensación de *déjà vu*. Para que os hagáis una idea clara: la expansión bien merece ser jugada independientemente y justifica completamente su lanzamiento por separado.

La lucha por recomponer el universo se ha trasladado a un entorno lleno de arena, agua y palmeras, un paisaje más que adecuado ahora que **el cuerpo pide sol**, poco movimiento y mucho entretenimiento. ■





NINTENDO SWITCH

WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

POR **ALEJANDRO**CASTILLO



HAZ COSAS NAZIS **DONDE QUIERAS**

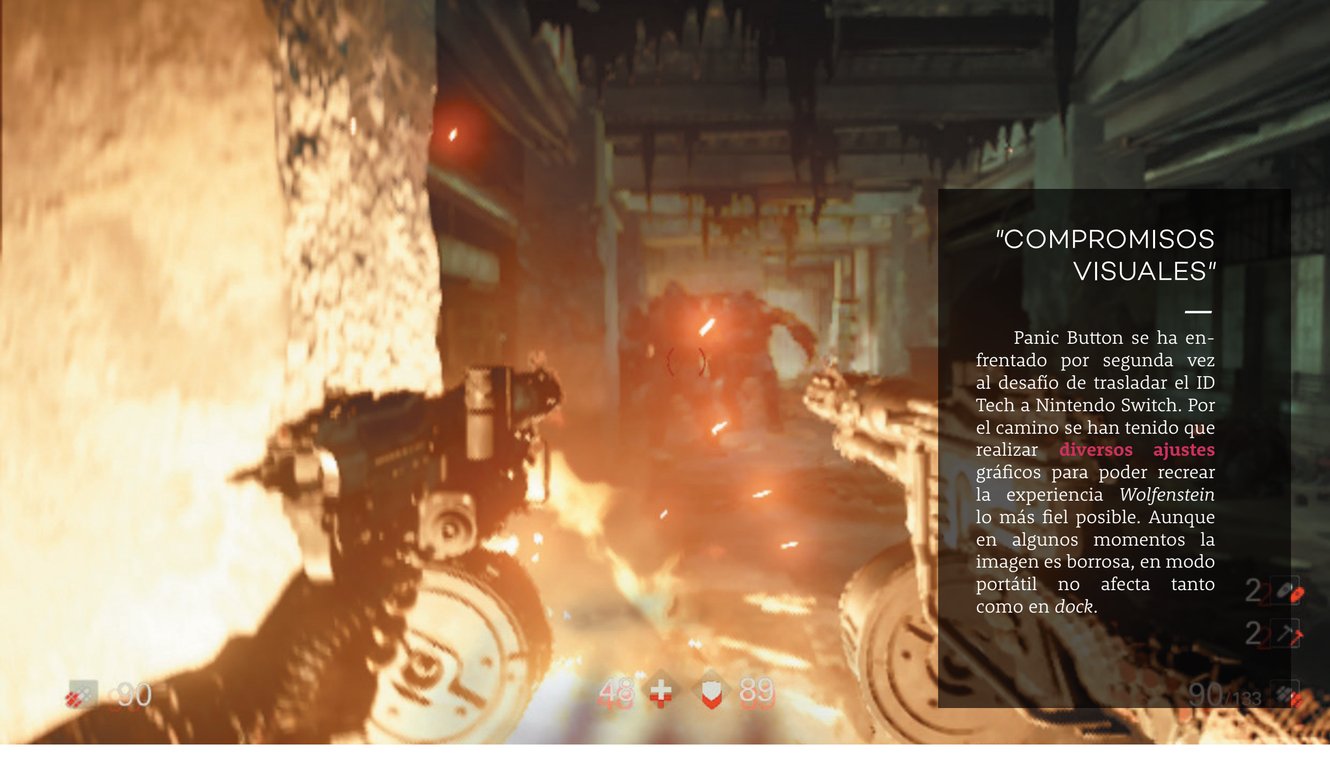
El excelente *shooter* de Machine Games llega a Nintendo Switch con todo el músculo jugable de las versiones de sobremesa. Acaba con el nuevo régimen en cualquier lugar.

Cuando por fin se acabaron los rumores alrededor de NX, descubrí que la nueva híbrida de Nintendo era la consola que imaginaba desde mi infancia. Una consola capaz de ofrecerme aquellos títulos que puedo encontrar en mi consola tradicional, desde una perspectiva enfocada a la portabilidad. Poder llevarme donde quisiera mis juegos favoritos a una calidad similar a lo que encuentro en mi pantalla. El *hardware* de 3DS ya ha servido todo lo que debería y más, por lo que el pasado 2017 por fin tenía entre mis manos aquello que elucubraba desde hace años.

El shock inicial de poder llevar un título de las características de *Breath of the Wild* a cualquier lugar duró varios meses en mi cabeza, pero todavía quedaba algo por comprobar, una espinita clavada que ha tenido la gran 'N' desde un par de generación atrás. ¿Acaso las tripas de Switch podrían desenvolver la amplitud de la oferta de la presente generación? **Panic Button ha sido uno de los estudios externos con mayor rodaje a la hora de desarrollar en ella**. Su primer gran desafío lo encontraron en *Doom*. El éxito de Bethesda fue su carta de presentación ante la joven comunidad, un *port* complejo por diversos motivos.

El rendimiento de la nueva versión del ID Tech era bastante superior a la hora de adaptarse a la mayoría de plataformas que su antecesor. Sin embargo, si ya de por si la versión original tenía una serie de compromisos a nivel técnico para alcanzar las tan ansiadas sesenta imágenes por segundo, el objetivo de esta versión consistía en mantener la esencia jugable sin alterar mucho el envoltorio. En parte se consiguió, no sin antes comprometer ciertos aspectos básicos que en una obra que precisa en todo momento estabilidad y armonía no sentaron muy bien.

La falta de experiencia con la máquina ocasionó que no se aprovechara todo el potencial que podía ofrecer. Con *Wolfenstein II: The New Colossus,* los tejanos han tenido una oportunidad de redimirse de la irregularidad del infierno en sus etapas iniciales. **Mi paso (de nuevo) por el viaje de Blazkowicz ha sido como una nueva "primera vez".** Pese a reconocer lo que tenia entre manos, existen ciertos cambios a los mandos que cambian ligeramente el modo en el que lo comprendia.



"COMPROMISOS VISUALES"

Panic Button se ha enfrentado por segunda vez al desafío de trasladar el ID Tech a Nintendo Switch. Por el camino se han tenido que realizar **diversos ajustes** gráficos para poder recrear la experiencia *Wolfenstein* lo más fiel posible. Aunque en algunos momentos la imagen es borrosa, en modo portátil no afecta tanto como en *dock*.

Me refiero principalmente al uso del giroscopio. En el menú de opciones podremos ajustar la sensibilidad del control por movimiento a la hora de girar la cámara. Al principioe resultaba un poco engorroso compaginar tanto los *joysticks* como la propia tableta (o pad). Su integración en la jugabilidad es diferente a la vista en *Splatoon 2*; la (octo)jugabilidad está pensada para utilizar el movimiento como principal método de control, relegando a la "seta" clásica a un papel de apoyo. En el Reich esto no es así: ambos modos funcionan al unísono bajo las mismas reglas. Tras el paso de los primeros compases, comprendí que mi giros de muñeca eran más efectivos si reducía la sensibilidad para que fuese la que decantara la balanza cuando precisaba de mayor precisión.

Desde entonces, al volver al género en PlayStation 4 o Xbox One, he tenido que volver a pasar por un pequeño (y tonto) periodo de transición. **Una vez adaptado al doble esquema, me siento muchísimo más cómodo frente al método tradicional**. La inclusión del giroscopio en la próxima generación es cada vez menos descabellado. Por una parte encarecería el precio del propio mando, pero por otro abre todo un abanico de posibilidades a la hora de desenvolvernos en pleno tiroteo.

Como es normal, la compañía ha tenido que ceder en ciertos aspectos para poder mostrarlo de una manera digna. Por ello han vuelto a recurrir a técnicas de resolución dinámica que comprenden desde los 720p hasta 360p, tanto en sobremesa como en portátil. Naturalmente, un conteo de píxel tan bajo (768x432 es lo habitual estando fuera del *dock*) hace que la imagen se vea más borrosa de lo habitual. Realmente, su semblante no me afectó tanto como parece sobre el papel; me molestó más el irregular *framerate* cuando los niveles comienzan a abrirse, como las secciones de Nueva Orleans. Ahí sí que el *port* comienza a mostrar debilidades que impactan negativamente en la experiencia. Por fortuna, no son muchos los momentos de estrés. La mayor parte del tiempo permanecerá en su objetivo: los treinta *frames* por segundo.

"LA PORTABILIDAD SIEMPRE ES UN VALOR AÑADIDO"

Más allá de los *tejemanejes* gráficos, esperaba que se incentivara de mayor forma su adquisición en la pequeña de la casa. **Los tres capítulos extra pertenecientes al pase de temporada no han sido incluidos.** No habría estado mal que, tras esta espera de nueve meses, llegaran integrados en el cartucho (o en la descarga). Aun así, hay motivos de sobra para que todo aquel que haya disfrutado en su día de *The New Colossus* pueda hacerlo de nuevo aquí. **La portabilidad siempre es un valor añadido que no te concede ninguna de sus competidoras**, y solo por disfrutar de su acción efervescente en cualquier lugar, merece la pena una segunda internada; le sienta genial disfrutarlo desde la tableta. Y ya no hablemos de sus novedades en el uso de las funciones exclusivas con las que cuenta. Una vez probado el giroscopio, lo echarás en falta en el resto del género.

Sobre la calidad pura del juego, poco os puedo contar que no sepáis ya. Este reinicio de la mítica franquicia de ID Software ha sido uno de los más populares entre los amantes del género. La segunda entrega ha pulido ciertas debilidades que mostraba su antecesor, como es el caso de la irregularidad del ritmo de la acción al imponer excesivas secuencias argumentales, o las tan manidas secuencias de sigilo. Machine Games aprendió de sus errores y tiró de bagaje para mostrar su lado más salvaje.

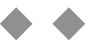
¿El resultado? Uno de los mejores *first person shooters* de la actual generación. Visceral, contundente e irrepetible. Junto a *Doom*, forman un tándem perfecto en el catálogo de producciones de Bethesda. Próxima estación: *Rage 2*., la punta final del tridente. ■



NINTENDO SWITCH · PC · PLAYSTATION 4

HARVEST MOON
LIGHT OF HOPE

POR **DANIEL**ROJO

EL HÁBITO
NO HACE AL MONJE

Como fruto de diversos conflictos empresariales, la saga *Harvest Moon* ha sido desalmada y subsiste a duras penas.

Había una vez una desarrolladora japonesa que dio a luz en 1996 a un título que definiría un género entero: ***Bokujō Monogatari***. Esta compañía, que tras un largo proceso de fagocitosis empresarial se conoce hoy como **Marvelous**, se alió con **Natsume** para que adaptara sus juegos al mercado americano, quien le dio a aquella icónica saga el nuevo nombre de ***Harvest Moon***.

Todo marchó bien hasta 2014, cuando Marvelous quiso romper esta estrecha relación con su amiga yanqui. Esta última no se lo tomó muy bien y **no cedió los derechos del nombre** por el que conocemos a la saga fuera de Japón. Desde entonces, se da la curiosa situación de que la desarrolladora original de la saga se encuentra haciendo títulos bajo el nuevo nombre de *Story of Seasons*, mientras que Natsume desarrolla juegos a los que llama *Harvest Moon*.

La saga nunca ha sido especialmente valiente, con **miedo constante a salirse de los límites** de una fórmula que ella misma definía, pero, de algún modo, se mantenía en una discreta estabilidad gracias a un enorme carisma. Sin embargo, desde que Natsume está a los mandos, los títulos llamados *Harvest Moon* rebasan la mediocridad. No solo porque sean una **copia calcada de sí mismos** y de forma mucho más acuciante que nunca, sino porque cada vez se molestan menos en construir el candor característico de la saga.

A nivel mecánico no existe ninguna novedad aparente y aun así, **el sistema económico se rompe con mirarlo...** Pero, con respecto a lo estrictamente técnico, jugar a *Harvest Moon: Light of Hope* en una PlayStation 4, como ha sido mi caso, se siente como una **broma de mal gusto** por parte de los desarrolladores. No lo digo porque tenga unos gráficos pésimos, sino porque no mueve un dedo por hacer con sus humildes herramientas algo mínimamente estético. Se asemeja a un trabajo de instituto hecho la noche anterior con el desespero de aprobar.

Esta entrega, como todas desde 2014, tan solo **aprovecha un nombre que antaño significó algo** para enmascarar un producto completamente vacuo, hecho sin cariño y esfuerzo. No he jugado a *Story of Seasons* y, por tanto, se me escapa si en ellos perdura el calor de la llama original, pero en *Harvest Moon* ya solo encontraréis ceniza de la que no parece que vaya a emerger fénix alguno.

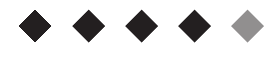
Me encantan los simuladores de granja y, precisamente por eso, quiero que exploren nuevas vías, que realmente **evolucionen como cualquier otro género** y no se estanquen en una fórmula que, más allá de la extrema dejadez de un título como *Light of Hope*, siempre ha sido muy continuista. Precisamente, hoy día existe el **caldo de cultivo perfecto para que surjan obras nuevas**, no solo porque ahora hay competencia entre dos compañías —Natsume y Marvelous—, sino porque además existe un nuevo referente indiscutible al que batir: *Stardew Valley*.

Las viejas glorias del género solo tienen dos caminos: **evolucionar** tras entender que están oxidadas **o morir.** Cuando menos, espero que la selección natural actúe rápido contra títulos que no solo utilizan una fórmula obsoleta, sino que se ríen del jugador ofreciéndole la misma Stacy Malibú con otro sombrero. **Uno peor.** ■

PC · PLAYSTATION 4 · XBOX ONE

THE AWESOME ADVENTURES **OF CAPTAIN SPIRIT**

POR **LAURA**LUNA



UNA ODA **A LA IMAGINACIÓN**

Dontnod estrena esta suerte de obra puente entre las dos entregas de *Life is Strange*.

La ficción es una **válvula de escape** de un mundo ordinario y aburrido. Puede que muchos adoremos los videojuegos precisamente por eso. Y es que no son pocas las historias que oímos en las que un título ha salvado la vida a alguien. En el caso de Chris, protagonista de *The Awesome Adventures of Captain Spirit*, el muchacho que sueña con ser un superhéroe y halla en su propio universo imaginativo el refugio idóneo para huir de una realidad amarga.

En la nueva aventura narrativa de Dontnod, **que sirve de puente entre las dos partes de *Life is Strange***, nos movemos en dos dimensiones. En la primera, vemos a la familia desestructurada del pequeño.

Un hogar nuevo, desde el que tanto hijo como padre intentan superar la reciente pérdida de su madre y esposa. Chris, con sus ojos infantiles, pero no por ellos menos avispados, contempla la **espiral de alcoholemia y depresión que ha engullido a su progenitor**. La Navidad, las vacaciones que homenajean a la infancia, está desprovista de toda alegría en una casa en la que la decoración es una tarea postergada.

Entonces, a Chris solo le queda un único refugio al que huir: sus juguetes y su imaginación; con los que construye la otra dimensión que experimentamos como jugadores: su vida como **Captain Spirit**, un superhéroe con traje y antifaz que lucha por la justicia.

Life is Strange es una saga que nos habla de héroes cotidianos en clave de realismo mágico. En su primera entrega, Max Caufield podía regresar atrás en el tiempo y así salvar la vida de Chloe, con quien descubre el amor. Pero su auténtica fuerza residía en **su propia capacidad de autosuperación**, en cómo era capaz de enmendar sus errores, en su valor a la hora de reconstruir amistades deterioradas por el abandono. También, por supuesto, fue por eso por lo que reunió las fuerzas y el valor necesarios para enfrentarse a problemas duros como el acoso escolar o el suicidio, así como a un mundo adulto lleno de monstruos más auténticos que los del cine de ciencia ficción. Seres terribles con los que tú, yo y cualquiera hemos compartido vivencias.

El superpoder de Chris es su imaginación, esa desbordante creatividad que identificamos en nuestra infancia, con la que convertíamos una caja de cartón en una nave espacial y con la que vivíamos apasionantes aventuras con nuestros muñecos. Y, gracias a dicho superpoder, Chris logra mantenerse a salvo. Los anodinos quehaceres del hogar de convierten en **misiones épicas que también le fortalecen**: el pequeño se enfrenta a un ficticio monstruo en el sótano para configurar el calentador, al mismo tiempo que supera su miedo a la oscuridad. Durante sus andanzas como Capitán Spirit, Chris llena esas horas de ocio en las que sus amigos —y, sobre todo, su madre—, están ausentes.

Y nosotros amaremos ese refugio mientras añoramos esa inocencia en la que todo lo creíamos posible. Como adultos, sentiremos el dolor de una realidad cruel y demasiado común, en la que el plano fantástico nos ofrece un consuelo tan preciado como frágil. ■





NINTENDO 3DS · NINTENDO SWITCH

CAPTAIN TOAD **TREASURE TRACKER**

POR **ISRAEL**MALLÉN

UN PEQUEÑO MUNDO, **UN GRAN PORT**

Toad vuelve a asumir el protagonismo y a surcar dioramas en pos de estrellas en uno de los mejores *ports* de siempre.

Nintendo acostumbra a explorar, reciclar y reinventar mecánicas de juegos pretéritos. El salto de *Super Mario Bros.* posibilitó un estudio concienzudo del brinco en *The Lost Levels*. El agarre de *Bros. 2* acabó dando forma a Yoshi y su voraz apetito. Con mucha más distancia entre obras, la visita del polivalente fontanero al espacio en *Super Mario Land* se tradujo en dos posteriores viajes intergalácticos y en una misión de rescate lunar. A veces, incluso, hay **pequeños aderezos lúdicos** que acaban sustentando todo un plato principal. En *Super Mario 3D World*, el Capitán Toad escrutina una serie de dioramas al milímetro para hallar estrellas. Era un minijuego puntual, un adorno coqueto basado, por cierto, en los pequeños mundos de *3D Land*. Empero, caló tanto que en Nintendo se decidió exprimir el concepto hasta parir **un juego completo**.

Sin posibilidad alguna de saltar, el recién nombrado capitán se desplaza con simpática torpeza. Es capaz de trepar y lanzar nabos —idea de *Bros. 2*, primera obra en la que Toad es controlable—, pero también es tremendamente vulnerable. Todo juego domina un verbo y normalmente es su protagonista quien lo conjuga. En los *Mario* se salta, **mas en *Captain Toad* se mira**. Y no tanto el propio habitante del Reino Champiñón como el jugador. Esta es una obra sobre perspectivas, en la que llegar hasta la estrella de turno y obtener los tres diamantes ocultos en cada fase pasa por aprender a observar.

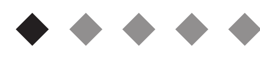
Nintendo trufa un magistral diseño de niveles con **una tactilidad inusitada**. Los niveles son harto moldeables, como un juguete infantil que puede apreciarse desde todos los ángulos. Palpar la pantalla posibilita mover la cámara y descubrir sorpresas tan gratas como un acceso a ese diamante cuya obtención se antojaba imposible. Repicar a un enemigo en la táctil lo confunde, facilitando el avance impetuoso de Toad. Es más, hay veces en las que tocar el entorno sirve simple y llanamente para recordar que, más que ante un puzle, **estamos ante un mundo vivo**. No todo debe tener un impacto jugable; a veces basta con manosear una estatua y ver cómo las palomas huyen despavoridas. Al contrario que en otros títulos de rompecabezas, este puzle respira y su ecosistema no nos necesita. Por algo no hay cronómetro y podemos explorar la zona con calma; el diorama y sus habitantes existían y existirán antes y después de nuestra llegada.

Como todos los juegos sobre perspectiva, *Captain Toad* plantea **retos por capas**. Alcanzar la estrella final es relativamente fácil, pero la cosa se complica cuando hay que buscar todos los diamantes. Asimismo, hay un reto opcional que obliga a estudiar las particularidades de la fase en cuestión y las rutinas de sus moradores. Quien abrace su propuesta hallará más de un desafío interesante, amén de unos escenarios embelesadores. Precisamente, el *port* de 3DS impacta por ser un calco casi exacto, de los de escuadra y cartabón, de la belleza del título original. Y en un juego en el que **el héroe es la mirada** y cuyos preciosos escenarios hay que analizar al dedillo, el mimo con el que se ha confeccionado esta versión portátil es digno de aplauso. Uno capaz de ensordecer cosas que chirrían, como unos jefes rácanos y cero alicientes para el que lo tuviera en Wii U.

PLAYSTATION 4 · PC

KONA
VR

POR **ALEJANDRO**CASTILLO



MISTERIO EN
REALIDAD VIRTUAL

Un año después de su lanzamiento, Parabole lanza el tan demandado soporte para VR.

Los gélidos bosques canadienses vuelven a brillar tras pasar más de un año desde su lanzamiento original. Desde entonces, y tal como la compañía confirmó a través de su Kickstarter, se ha trabajado expresamente en trasladar las sensaciones del juego original al entorno de la realidad virtual. Ahora bien, las dudas alrededor de su implementación son más que razonables. Al fin y al cabo, ya pudimos dar buena cuenta de sus limitaciones técnicas**. Parabole sigue siendo un estudio independiente pequeñito que no ha demostrado el hacer suficiente en el campo gráfico.**

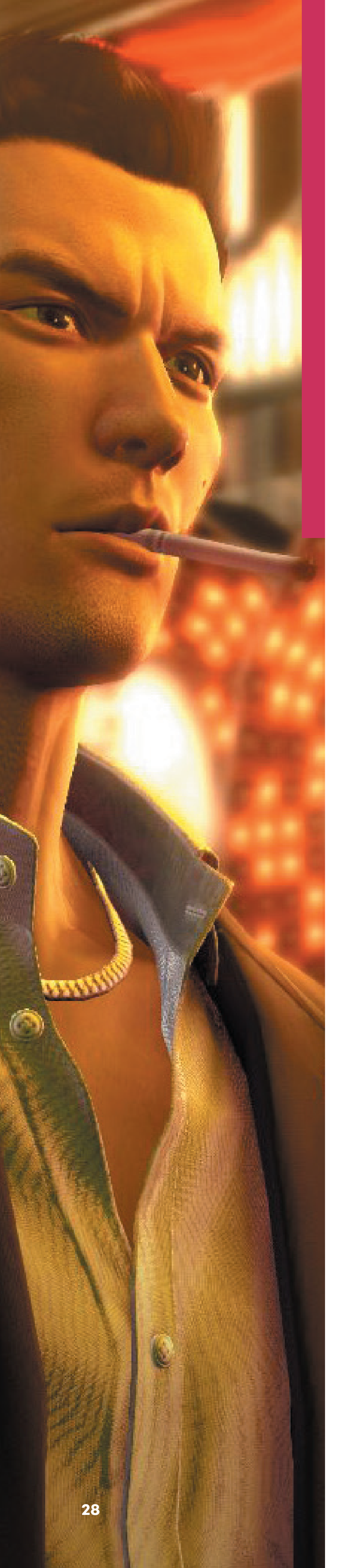
Sin embargo, han apuntado alto al no querer dejar atrás ninguno de los tres grandes dispositivos que podemos encontrar hoy día en el mercado. En nuestro caso, **enfocaremos el análisis a PlayStation VR**, quizá la versión más difícil de adaptar debido a las limitaciones de la consola. Al igual que la gran mayoría de títulos en primera persona, *Kona* cuenta con soporte total para los controles por movimiento, dando pie a la inclusión de varios modos de movimiento. En concreto encontramos tres: teletransporte libre —al estilo *Doom VFR*—, teletransporte hacia nodos establecidos o moviéndonos con libertad con la 'cruceta' del Move.

Las sensaciones durante las primeras horas de juego son bastante irregulares. **La baja resolución de la que hace gala y la falta de *antialiasing* hacen que se vea realmente turbio**, llegando a incomodar conforme juguemos en sesiones largas. Son notables los sacrificios a nivel gráfico para conseguir que la experiencia funcione a un nivel de *framerate* aceptable. Texturizado, geometría más primitiva, filtrado anisotrópico… una serie de características que, unidas a ciertos bajones de *fps*, terminan por convertir al juego en una experiencia poco inmersiva.

Por ejemplo, algo que me ha molestado en más de una ocasión han sido los tiempos de carga durante la exploración por el mapeado. Si ya de por sí sobra a los mandos, una vez que encontramos estas barreras en nuestra propia cara rompe completamente el vínculo entre juego y jugador. La realidad virtual existe para olvidarnos durante unos minutos u horas de todo lo que nos rodea en la vida real. Con él, ocurre todo lo contrario; **tendremos que hacer un esfuerzo personal para no acabar con malestar al término de la sesión.**

Pocas virtudes podemos extraer de este nuevo contenido descargable. Se ha pecado de excesiva ambición al intentar adaptarlo a HTC Vive, Oculus Rift y PlayStation VR. En esta última, las limitaciones de la consola y el mal hacer del estudio han terminado por echar abajo una versión que apuntaba maneras por su estilo jugable. Si estáis pensando en darle una oportunidad, os recomiendo que vayáis directamente a por la versión tradicional. Pese a sus problemas, es un título que se puede llegar a disfrutar, sobre todo para quienes gustan del misterio mezclado con fantasía. ■





PC

YAKUZA
0

POR **ALEJANDRO**CASTILLO



EL DRAGÓN DE DOJIMA
ATERRIZA EN STEAM

La franquicia más exitosa de SEGA se estrena en PC con uno de los mejores títulos de la generación.

SEGA ha demostrado un compromiso total a la hora de adaptar sus grandes franquicias al terreno del PC. Productos impensables como *Bayonetta*, *Vanquish* o los últimos *Sonic* han recibido sus pertinentes adaptaciones sólidas y a la altura de lo que demanda la comunidad. El pasado E3 fuimos espectadores de lujo de una de las grandes sorpresas: **El Dragón de Dojima llegaba a Steam.** El lanzamiento de *Yakuza 0* y *Yakuza Kiwami* en PC rompió la hegemonía de la que presumía PlayStation desde hace más de una década, aunque los dos primeros títulos de la saga fueron remasterizados para Wii U como una exclusiva destinada al mercado nipón.

¿Esto significa que irán apareciendo las sucesivas entregas a ritmo normal? Hasta el momento, nadie puede asegurar tal cosa, pero lo que sí queda claro es que la publicación de estos juegos **marca un precedente** a modo de globo sonda. De funcionar, y tal como ocurrió en PlayStation 4, tened por seguro que terminarán lanzándose.

Esta precuela de los eventos de la rama numerada fue la penúltima en emplear el antiguo **motor heredado** de la anterior generación. Esto nos lleva a cierta ventaja a nivel de rendimiento, ya que es capaz de correr en la mayoría de equipos y lo hará de manera más holgada respecto a la nueva versión estrenada en *Yakuza 6*.

Las opciones a nuestra disposición son de lo más variadas. Desde la posibilidad de jugar con teclado y ratón —se aconseja utilizar un mando, pero ahí queda a elección del usuario—, pasando por todas las relaciones de aspecto, opciones gráficas que tocan los principales ajustes y la posibilidad de aplicar *supersampling* desde el propio juego. Además, hay ciertos cambios menores como el desbloqueo de *framerate* durante las cinemáticas (doblándola respecto a consola), el posicionamiento de la interfaz a través de los ejes, etcétera. Sin lugar a dudas va bien surtido en lo que se refiere a personalización de la experiencia de acuerdo con las capacidades de nuestro equipo.

A los mandos, **el trabajo en optimización es más que loable.** Con un PC más o menos modesto podremos disfrutar de un acabado superior al que pudimos ver en su versión original. Se mantiene perfectamente a 60fps en todo momento, con amplitud de efectos y el bullicio de las calles de Kamurocho. Por poner una pequeña pega, el software antipiratería elegido ha sido Denuvo. Las acciones que realiza en nuestro ordenador son más que conocidas, así que espero que el futuro se replanteen seguir utilizando este sistema.

Llegar a Steam no implica únicamente poder disfrutar de nuevo de uno de los mejores juegos de la generación, sino la posibilidad de que un público de la amplitud de la plataforma de Valve pueda engancharse a las aventuras de Kiryu. **Es obvio que la franquicia ha ganado en repercusión**, tened por seguro que esto es solo el principio de lo que está por llegar. ■

WRECKFEST
ARCADE EDITION

POR **MARC** ARAGÓN



MOTOR, POLVO Y **BARRO**

Carreras en circuitos de tierra y grava rodeados por rivales que no dudarán en destrozarte.

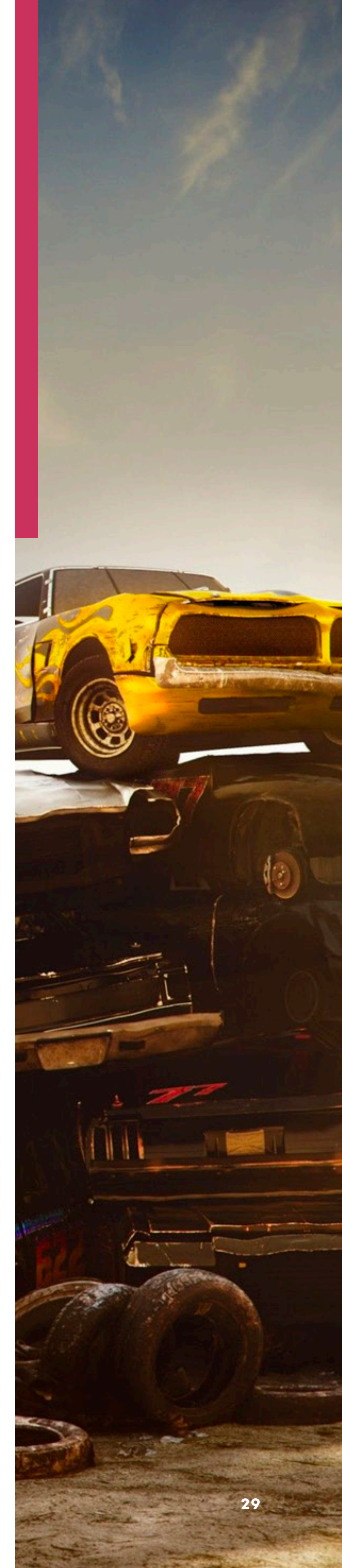
Comienza la cuenta atrás. A mi alrededor, los motores empiezan a rugir. Miro a mi izquierda y reconozco a mi compañero de parrilla. Es un vehiculo negro de vistosas llamas moradas que me ha echado de la pista en varias ocasiones. No dejo que me amedrente e intento recordar todas las notas mentales que he tomado durante las carreras de clasificación: acelerar al máximo al salir de la primera curva; tener cuidado con la hierba del exterior en la segunda; vigilar la trazada al cambiar de grava a asfalto y aprovechar el último giro para intentar golpear a algún oponente. Una bocina anuncia la salida y me saca de mis pensamientos para devolverme al volante. **Maldigo mi despiste y acelero al máximo.**

En el género de la conducción, el *arcade* domina el mercado. **Lo que la mayoría de la gente quiere es pulsar un botón y salir disparado quemando rueda.** Sin embargo, la simulación siempre ha tenido un público fiel. Aquí se acumulan los deportivos más caros y lujosos para que cualquiera pueda ponerse a los mandos (virtuales) y pilotar por los circuitos más famosos del mundo. Pero no todo el motor es lujo y ostentación. Existe un universo diferente donde no tienes que preocuparte por los abollones o las rascadas en la pintura.

Wreckfest toma ideas de *Motorstorm*, *Burnout* y *Gran Turismo* para ofrecer un simulador protagonizado por el barro, las nubes de polvo y los conductores sin respeto por la carrocería ajena. Todo está organizado en distintos tipos de campeonatos, con distintas reglas y requisitos. Compitiendo y cumpliendo desafíos se obtienen puntos que desbloquean nuevas competiciones, y dinero, con el que se mejoran los distintos coches y se compran otros nuevos. Una arquitectura básica tomada de los simuladores clásicos que **funciona bien a pesar de los años.**

La primera partida no da la mejor impresión (de hecho, me parece una forma horrible de empezar), ya que el primer volante que el juego te proporciona es el de un cortacésped con el que deberemos embestir a nuestros rivales hasta destrozarlos. Una vez superado este tutorial que **parece una mezcla de *Mario Kart* y unos autos de choque**, comenzarán las competiciones. Al contrario que en dicho tutorial, estas son exigentes y cuentan con una curva de dificultad bien medida que nos irá forzando, poco a poco, a memorizar los circuitos y conocer nuestro coche para controlar sus daños en tiempo real.

Lo que podría describirse como un *Gran Turismo* pero con barro y *muscle cars* es una experiencia realmente grata y diferente para todos los fans de la conducción que busquen alejarse un poco de los supercoches. Es un placer ponerse al volante, sentir los acelerones, los derrapes y los golpes. **Toda una joya que te hará disfrutar entre nubes de polvo.**



Blasphemous.



por Alejandro Castillo

La pasada edición de Gamelab fue un escaparate de lujo para que varios estudios patrios pudieran mostrar lo que estaban gestando por su propia y buena cuenta. Vivir de cerca esa especie de conexión entre los equipos me permitió percibir el inicio de un gran cambio para nuestra industria. Ya hemos visto hace muy poco que *Temtem*, *Flat Heroes* o el título que nos ocupa a continuación han llevado a la escena independiente española a un lugar de relevancia en Europa. Lejos quedan ya los tiempos donde la dupla formada por Tequila y Mercury Steam eran los únicos embajadores del talento nacional; ahora es el turno de los pequeños pero valientes estudios que toman la bandera de la libertad como método de trabajo.

Fue en la Ciudad Condal donde pudimos conocer en mayor detalle el, hasta hace un mes, mayor éxito de un título español en una campaña de financiación en Kickstarter. De la mano de los usuarios emprendería el viaje *Blasphemous*, un título de acción 2D de *scroll* lateral que, debido a su estética, se le compara habitualmente con el trabajo de Hidetaka Miyazaki. Sin embargo, detrás de la figura de El Penitente se encuentra un título que pretende seguir su propio camino.


PULSA START · BLASPHEMOUS · DESARROLLA: THE GAME KITCHEN · PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · NINTENDO SWITCH · PC · LANZAMIENTO: 2019



La Edad de la Decadencia asola el mundo

Blasphemous nos transporta a un universo donde los fanatismos religiosos llevan a perder la cordura de aquellos que son engullidos en el nombre de la fe.

Gracias al apoyo concedido por los compañeros en The Game Kitchen, hemos podido acceder a los tres prototipos lanzados hasta el momento. Pese a ser todavía piezas en un estado de desarrollo temprano, sirven para elaborar una idea más formada de su visión de juego. Como decíamos anteriormente, se le suele relacionar en reiteradas ocasiones con la franquicia *Dark Souls*. Realmente es una opinión que, tras probarlo, cambiaría en todo aquel que la formule.

Las influencias recaen más del lado de otros proyectos de avance lateral como *Ghost 'N' Goblins* o *Strider*, los cuales reúnen dos factores clave para el juego de los sevillanos: ejecución precisa de la acción y desafío en el planteamiento de los niveles. **El jugador encarnará a El Penitente**, el último superviviente de un grupo de caballeros que fueron sentenciados a caer en la más absoluta profundidad del abismo. Visualmente sigue unos patrones claros de la imaginería de la Semana Santa andaluza: el capirote envuelto en la corona de espinas es rematado por el relieve del rostro del protagonista, que permanece impasible ante las acometidas de tan aciago mundo.

La acción en estas píldoras de contenido se basan principalmente en ataques realizados con nuestra espada. Se ha querido conceder especial énfasis en convertir el combate en una experiencia realmente satisfactoria, equilibrando la balanza entre el poder de los rivales y el poder del jugador en cuanto a movilidad se refiere. Hasta el momento, la complejidad radica en advertir los patrones enemigos y conocer los momentos de debilidad para asestar los golpes certeros. **Conocimiento, ensayo y error**: las bases de todo *metroidvania* que se precie.

Poco después conoceremos nuevas mecánicas que aportarán una pequeña complejidad al sistema, como es el caso de las habilidades especiales (previo requisito de determinados objetos) o de los movimientos devastadores. Podremos cargar nuestra espada para infligir el doble de daño, pero a su vez quedaremos durante un tiempo expuestos. Los pocos arquetipos enemigos que nos han sido mostrados suelen estar centrados en el combate cuerpo a cuerpo, pero en más de una ocasión hemos visto que determinadas secciones de niveles están pensadas para que ad-

"SE HA PUESTO ESPECIAL ÉNFASIS EN EL COMBATE"



"CREAR UN DISEÑO DE NIVELES COMPLEJO ES UNO DE LOS GRANDES COMPROMISOS DEL ESTUDIO"

versarios con ataques de ánimo persuasorio utilicen sus artimañas para frenar nuestro avance o mandarnos directos al abismo.

Hablando de diseño de niveles: otro de los grandes compromisos del estudio es crear una aventura no lineal eludiendo a un mundo interconectado donde ir y volver según se tercie la exploración. Aunque al principio parezcan extremadamente horizontales, a medida que avanza, **la verticalidad comienza a tener presencia.** Esto permite dar color a la variedad y desafío que encontraremos durante el viaje y, cómo no, tendremos zonas secretas o con semijefes que guardarán con recelo las más suculentas recompensas.

Personalmente, quiero ver con mayor detenimiento su funcionamiento. Estas escenas suelen ser las que más desafío plantean por el surtido de ataques únicos que no veremos en ninguna otra parte del juego. Según hemos podido observar, **prometen ser asfixiantes**; precisarán de buen equipamiento y habilidad para poder salir airosos.

Lo cierto es que las primeras sensaciones han sido muy buenas. El equipo tiene muy bien enfocado lo que quieren lograr con *Blasphemous,* y, desde luego, es diferente a lo que podemos encontrar en el mercado en estos momentos. La ambición del juego no solo ha estado centrada en las pesquisas a nivel de diseño, sino en el aspecto visual. Cada animación ha sido diseñada píxel a píxel por un reducido equipo de artistas que trabajan casi de manera artesanal para crear transiciones lo más suaves y complejas posibles.

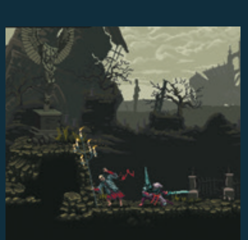
El camino lo marcará el próximo año, cuando se espera que llegue para las principales consolas y PC. Hasta el momento, **tan solo queda esperar para que los buenos de The Game Kitchen nos den una alegría** a todos los que amamos la acción en la que predomina la habilidad. Es hora de que por fin la industria española comience a asentarse por méritos própios; se lo merecen.

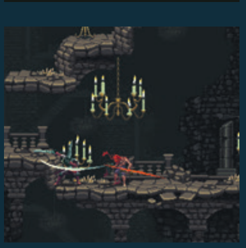
Imágenes del juego

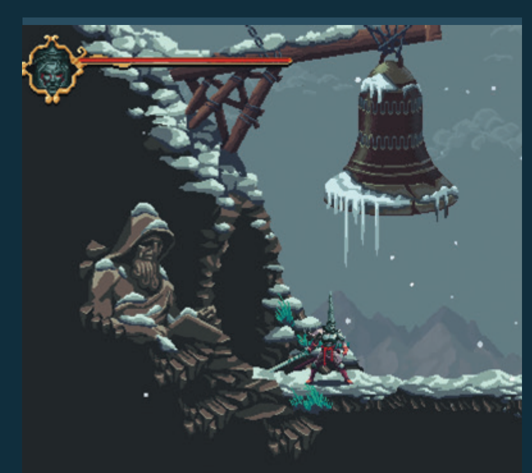
Entornos retorcidos

—

El escenario será lúgubre y retorcido. Difiilmente encontraremos una mano amiga en tan aciago mundo.









PERDONA *nuestras* OFENSAS

Como máximo responsable de The Game Kitchen, Mauricio García capitanea uno de los estudios españoles con más proyección de futuro dentro del panorama internacional. Tras el éxito cosechado con *The Last Door*, se preparan para el salto al estrellato con *Blasphemous*.

Escribe: **Juan Carlos Saloz** · Fotografía: **Alejandro Castillo**



A solas con
MAURICIO GARCÍA

CEO de The Game Kitchen, estudio detrás de *Blasphemous*

Cuando tenía siete años, salí de nazareno en la cofradía del pueblo de mis padres. Para un chaval nacido y criado en Barcelona, cuyo contacto con la religión se basaba exclusivamente en hacer la catequesis y aprenderse el padrenuestro, pocas experiencias pueden resultarle más esperpénticas que aquella. Enfundado en un traje morado y con un capirote que superaba con creces mi escasa estatura de entonces, me sentía como una especie de superhéroe nocturno. Para mí, fan acérrimo de la serie animada de *Batman*, aquel traje era un disfraz que me permitía ocultarme en una identidad secreta. Jugaba con el cirio que tenía que llevar como si de un estoque se tratase, haciendo mínimas acrobacias con él e imaginándome al resto de la procesión como ninjas a los que tenía que vencer. No entendía muy bien el porqué de aquellos esperpénticos trajes ni del olor a incienso. Y, si bien sabía que las figuras a las que rendíamos culto eran de Dios, por aquella época la imagen que tenía de un ser supremo se aproximaba más a la de Kami Sama de Dragon Ball que a Jesucristo. Solo era un niño al que aquella imagen oscura no le aludía a la religión, ni tampoco al Ku Klux Klan ni a la Santa Inquisición. Era un juego en el que todo valía. Sin saberlo, estaba blasfemando.

En cuanto comencé a crecer, me alejé de aquella tradición que tan importante es en Andalucía. En gran parte porque no quería tener nada que ver con la Iglesia; tenía demasiadas dudas que no conseguía resolver con la religión y ningún motivo por el que sentirme atraído por ella. Pero, sobre todo, dejé de lado esa iconografía porque, pese a tener un potencial cultural y artístico enorme, no se permitía ninguna concesión. Existía un aura sagrada que no permitía extraer esos elementos y convertirlos en algo *cool*, como inconscientemente había hecho cuando tenía siete años. Sin embargo, ese campo de fuerza está comenzando a romperse, y sus principales instigadores pertenecen a The Game Kitchen, el estudio detrás de *Blasphemous*.

El protagonista de *Blasphemous* es El Penitente, personaje que pertenece a una antigua orden religiosa que ha sido brutalmente asesinada en un acto de traición. Como uno de los pocos supervivientes de su orden, su misión es buscar respuestas sobre lo que ha sucedido, así como vengarse de los precursores de los asesinatos. Pero la peculiaridad de este argumento, que bien podría asemejarse a juegos de referencia »



Ocaso de los malditos, por Jesús Campos "Nerkin"

» como *Castlevania* o *Dark Souls*, radica en su estética. En lugar de ser un cazavampiros o un soldado medieval, se trata de una «mezcla entre samurai y nazareno» que no puede evitar recordarme al personaje excéntrico que me inventaba en mi cabeza cuando me ponía el traje de nazareno de crío. Pero no solo él está basado en el folklore religioso español, sino que todo a su alrededor bebe de esta idea. Los enemigos de a pie se fustigan a ellos mismos con látigos, un rito habitual en la Semana Santa riojana. Y algunos de los jefes finales están basados en míticas figuras provenientes de hermandades como La Quinta Angustia de Sevilla.

Pese a no tener fecha de lanzamiento provisional, el juego está previsto para algún momento en mediados de 2019. Sin embargo, no le hace falta salir para triunfar allá por donde va. Su primer logro llegó con su gestación, cuando en una campaña de Kickstarter en la que esperaban recaudar 50.000 dólares consiguieron más de 300.000. Y ha continuado con el premio a Mejor Juego en Desarrollo que ha logrado en el Gamelab.

Es en este evento donde me recibe Mauricio García, CEO de The Game Kitchen. Con camiseta corporativa y llamativas gafas de color azul, comienza reconociéndome que en absoluto esperaba lograr un reconocimiento por un videojuego que todavía no ha lanzado. «Ha sido una sorpresa porque ni siquiera sabíamos que existe una categoría especial para juegos sin terminar. Íbamos con la ropa de andar por casa, para ver por curiosidad quién ganaba los premios este año, y de repente nos llamaron a nosotros».

No obstante, para quienes sabíamos de la existencia del premio, esta mención no fue en absoluto sorprendente. Desde el primer día hasta el último, el stand de *Blasphemous* se llenó de curiosos que no dejaban de probar el videojuego. Y no les culpo. Su sistema clásico, que García reconoce que «bebe de *Castlevania* y *Ghost 'n Goblins*» lo convierte en un juego adictivo desde el minuto uno. Aunque no estuviera repleto de un *píxel-art* majestuoso y de una iconografía tan reconocible como embaucadora, sería un *hack and slash* plataformero fantástico para pasarse horas delante de la pantalla. Esto, según explica su creador, se debe a que «es un videojuego que podría estar tanto en la máquina recrativa de un bar, donde le das a la izquierda a la palanca y un montón de veces al botón de la espada para pasarte el juego; y una experiencia ultranarrativa en la que te puedes ir parando en todo, analizar los detalles de los escenarios y encontrarte con un universo muy rico en historias y leyendas».

Quizás por esta narrativa sumergida, sumada a su oscura ambientación, muchos lo tachen de ser un '*Dark Souls* a la española'. Pero cuando hablamos del sistema de combate, los referentes a los que García se retrae son mucho más sorprendentes:

«Nos hemos inspirado mucho en *God of War* para llevar más allá nuestro sistema de combate. En la primera versión del juego, teníamos un combate con posibilidades muy acotadas. Al jugar al nuevo *God of War*, pensamos que debíamos meterle muchos más movimientos y nos apretamos las tuercas para conseguirlo. Ahora estamos en ese punto, creando un árbol de habilidades para que tengas muchos más movimientos de los que habíamos pensado».

Sin embargo, mientras *God of War* puede permitirse jugar con la mitología nórdica o griega sin temor a las represalias, el caso de *Blasphemous* es más peliguado. Ya desde el título promete una experiencia alejada de la »









The gardens, por Jesús Campos "Nerkin"

Blasphemous me llamó poderosamente la atención como a muchos de nosotros. Su ambientación y su temática de fantasía oscura con un reinterpretado marco religioso, hacen que el universo que envuelve al jugador sea exótico, sorprendente y siniestramente hermoso. Como artista, me sentí fuertemente inspirado y no dudé en crear fan arts basados en este proyecto de The Game Kitchen. ¡Estos fueron, para mi satisfacción, muy bien recibidos por el equipo desarrollador y otros fans!

“

ESTAMOS PENSANDO EN UN POSIBLE SIGUIENTE JUEGO QUE SE ARRANCARÁ ANTES DE QUE SE PUBLIQUE BLASPHEMOUS

”

» sacralidad de la Iglesia Católica. Y, cuanto más pruebas el juego, más elementos descubres que pueden hacer temblar al cura de tu barrio. Monstruos que nacen de figuras cristianas reconocibles, demonios con forma de ángeles o vírgenes… todo vale en *Blasphemous*, así que la expectativa es máxima por lo que pueda llegar a ocurrir. «No sé lo que va a pasar cuando salga el juego», reconoce García. «Desde luego su intención no ha sido ofender ni siquiera hablar del tema, sino coger toda la herencia artístico-cultural que casualmente está ligada a la religión. Si queremos construir sobre nuestra herencia cultural y artística, tiene que tener tintes religiosos».

Pese a todo, el CEO reconoce estar tranquilo porque «a la gente más 'viejuna' que se puede sentir ofendida debido a su piel fina, el mundo de los videojuegos le es totalmente ajeno. Igual ni se enteran de que existe. Y al que le guste un poco los videojuegos entenderá que esto no va de ofender, sino de hacer un juego guapo en el que puedas ver cosas que no se hayan visto nunca antes. Lo van a apreciar por ello».

Sea como fuere, no deja de llamar la atención que se le haya dado la vuelta a una tradición centenaria y muy protegida a través de un videojuego como *Blasphemous*. Además, no es el único en explotar la Semana Santa de ese modo. También Rosalía, una cantante de flamenco-trap, estrenó el mes pasado el videoclip *Malamente* (que ya acumula más de 10 millones de reproducciones), en el que la iconografía de la cultura española aparece de forma extravagante. Entre otros elementos, destaca un nazareno que monta un *skate* hecho de clavos. Del mismo modo, en la película recién estrenada *El hombre que mató a Don Quijote*, de Terry Gilliam, la Semana Santa es un componente esencial para el desarrollo de la historia. Y, por supuesto, lo hace desde el punto de vista de su excéntrico director.

De algún modo, estamos viviendo una especie de reconciliación con la cultura española, que García cree que se debe a un «'boom' que acaba con el campo de fuerza que comprimía a todos esos terrenos artísticos. Antes todo era sagrado, había una moral férrea infranqueable que nadie se atrevía a tocar. Y, si alguien se atrevía a hacerlo, salía represaliado. Pero de repente surge un movimiento al que se la suda todo y quiere transgredir o construir encima de esa herencia, como hacemos nosotros. Nosotros no intentamos hacer ningún tipo de declaraciones, ni a favor ni en contra de nada. Simplemente estamos diciendo 'hemos crecido con esta base y no nos han dejado hacer nada con ella'. O comulgábamos con ella o estábamos en contra, así que ahora estamos reconciliando un poco ese sentimiento; estamos cogiendo la herencia que tenemos y la estamos llevando al terreno que amamos, que es el del videojuego».

El fenómeno *Blasphemous* recuerda inevitablemente al éxito que supuso RiMe, el juego de Tequila Works que el pasado año triunfó en todo el mundo. En ambos casos, se toma algo muy propio de la cultura española (en el caso de *RiMe*, la ambientación mediterránea) y se extrapola al resto del mundo, provocando un efecto de fascinación por parte del público. «Se quedan desconcertados. Les llama mucho la atención el arte y no entienden cuáles son sus referencias. Es como cuando jugamos a juegos japoneses, que nos impactan sin saber de dónde provienen sus ideas», argumenta García.

Según el director de The Game Kitchen, el fenómeno responde a una cuestión de autenticidad que escapa de las dinámicas de los juegos Triple A. «El mercado indie busca más el producto de autor, donde tú puedas involucrarte a un nivel personal. Hablamos de algo porque nos importa o porque forma parte identitaria del creador. Es importante que los desarrolladores indies hagan juegos en los que estén diciendo algo que solo ellos puedan decir. Puedes tirar por 'esto lo hago porque soy español y cualquiera que viva en otro país no lo va a saber si no es a través del juego' o 'esto lo hago porque tuve una experiencia de joven que quiero compartir'. Pero yo creo que la clave está en hacer un trabajo que sea personal, en lugar de hacer algo simplemente porque el mercado te lo demanda o porque surge una moda».

Sobre hablar de algo único para los creadores saben de sobras en The Game Kitchen. Su anterior (y primer) videojuego, *The Last Door*, supuso una grata sorpresa para el mercado español. Con este título multiplataforma, el estudio implantó sus dotes de *píxel-art* y demostró que el mercado indie tenía muchísima potencial en nuestro país. Pero, pese a ser un éxito abrumador, no les fue tan bien como esperaban a nivel económico, llegando a rozar la quiebra en un momento clave para el estudio.

«A nivel empresarial era un desastre. Era un juego que a la gente le encantaba, pero como no teníamos a nadie haciendo el desarrollo de negocio ni manteniendo la perspectiva de hacia dónde íbamos a nivel económico, estuvimos a punto de quebrar y perder la IP de *The Last Door*. Al final conseguimos replantear todo y salvamos a la empresa, pero solo nos mantuvimos tres personas del estudio. El resto voló».

Para que esto no ocurriera con su siguiente aventura, Mauricio García tuvo que tomar una de las decisiones más duras de su vida profesional; pasar de ser programador a ocuparse de la producción y el desarrollo »

de negocio. Sin duda, su nuevo puesto ha sido todo un descubrimiento —solo hay que fijarse en el logro enorme de la campaña de Kickstarter para darse cuenta—, pero ¿qué ha dejado atrás exactamente?

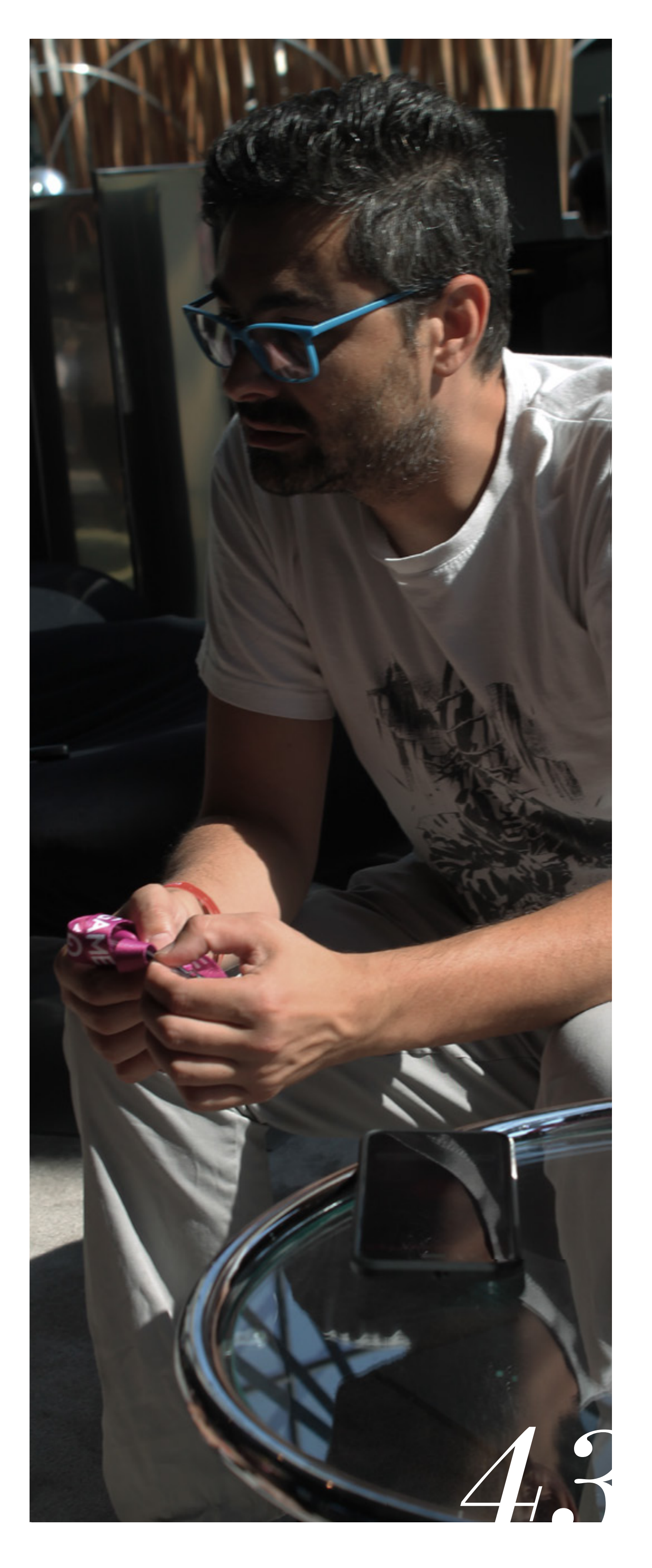
«Al principio fue un proceso muy duro. Como programador tenía mucha experiencia, me sentía cómodo y era bueno programando; me encantaba. Entonces tuve que empezar de cero a aprender lo básico sobre administración de empresas, márketing, organización, estrategias… mil millones de flancos y asuntos en los que previamente solo había tocado de pasada. Ahora me he tenido que sumergir y hacerlo lo mejor posible para que mis compañeros no vuelvan a pasar por las penurias que habíamos pasado antes».

De hecho, ahora asegura que su cerebro «ha cambiado físicamente. De hace dos años al día de hoy pienso de forma diferente», algo que se debe a la gran diferencia de tareas entre su dedicación anterior y la actual. «Antes estaba siempre ennortado, pensando en lo mío, en mis códigos… me chocaba con farolas por la calle. Pero ahora es todo lo contrario, estoy en todo, con mil tareas a la vez en la cabeza».

Gracias a su decisión, García ha permitido que Enrique Cabezas pueda dedicarse por completo a su puesto como director creativo, aprovechando sus ideas al máximo y sin que tenga la necesidad de preocuparse por el *marketing*. Pero, aunque sigan aferrándose a su espíritu indie y a la necesidad de ser pocos en el equipo, después del éxito de *Blasphemous* están dispuestos a dar un paso más como estudio.

«Estamos pensando en un posible siguiente juego que se arrancará antes de que se publique *Blasphemous*. En vez de tener un solo tipo de desarrollo, queremos tener dos funcionando, así podremos solapar la preproducción de uno con la producción de otro y no te limitas a tener un desarrollo cada tres años. Si conseguimos estabilizarnos como un equipo con dos juegos simultáneamente, conseguiríamos el equilibrio perfecto entre mantener el carácter de indie pequeño y ser más funcional a nivel de mercado».

A pesar de seguir manteniéndose como un estudio independiente, la influencia de The Game Kitchen en el mercado español es cada vez mayor. Solo hay que echar un vistazo a las votaciones de la portada de *Games Tribune* para el mes de agosto para darse cuenta. Competían con un titán como Spider-Man y, después de más de 18.000 votos y los mensajes de Sony, Outconsumer, Loulogio o DayoScript, consiguió ganar *Blasphemous*. Teniendo en cuenta que todavía no tiene fecha de lanzamiento, habla muy bien de cómo una apuesta totalmente arriesgada puede triunfar cuando se hace desde la verdad. ●




¡Hey! ¡Escucha!
—
Este artículo **habla de música** y no hay palabras capaces de suplir una melodía. Si quieres disfrutarlo al completo, escanea este código QR y escucha mientras lees. **¡Lo vivirás el doble!**

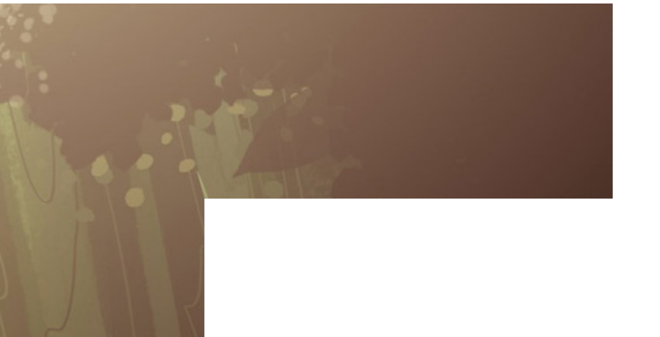


IMAGEN: ML13

LEVEL UP!

HYRULE PERDURA A TRAVÉS DE SUS ACORDES

por Daniel Rojo

Cuando *Skyward Sword* vio la luz, se hizo hincapié especial en la cohesión narrativa de la saga, en cómo aquel título era el inicio de todo y en el hecho de que a partir de *Ocarina of Time* se abrían distintas líneas temporales. Al menos yo, desde entonces, he jugado *The Legend of Zelda* con la nueva perspectiva que da saber que **cada entrega forma parte de un todo mayor.** Algo similar, pero con mucha más intensidad, fue lo que me ocurrió al analizar la banda sonora de esta saga, inspirado precisamente por el tema principal de *Skyward Sword*, *Ballad of the Goddess*, que origina la famosa nana de Zelda al rebobinarla. Esto no podía ser fruto de la casualidad y denotaba que la música estaba construida en base a criterios mecánicos y narrativos muy pensados, en pos de mantener **una coherencia tal que ya dura más de 30 años.** Aunque las eras pasen, Hyrule siempre será Hyrule, y así está escrito en cada acorde.

Agosto de 2018

LEVEL UP!

AL SERVICIO DE LA TÉCNICA

UNA HISTORIA DE ADAPTACIÓN

Siempre es interesante analizar cómo una banda sonora interactúa con el resto de elementos videolúdicos. Estudiar al completo la saga *The Legend of Zelda* es particularmente interesante porque, además de lo anterior, permite estudiar la evolución de los diferentes temas relacionados con el tiempo, así como la manera en que estos cambios responden a una necesidad técnica y narrativa, proporcionando una unidad coherente que hace sentir al jugador que, pese a estar viviendo experiencias distintas, nunca abandonó Hyrule.

Decía el genial físico Richard Feynman que, mientras que cualquiera puede maravillarse con la belleza de una flor, él era además capaz de sentir fascinación ante las complejas reacciones bioquímicas que están teniendo lugar en ella, o ante el hecho de que la capilaridad sea capaz de vencer a la majestuosa gravedad. En definitiva, saber más de la flor que lo que los ojos nos muestran solo implica más opciones de disfrutar de ella, de ver la belleza que trasciende a lo obvio. **Entender el mundo es sinónimo de disfrutarlo más.**

En música ocurre exactamente lo mismo. Analizar una pieza que nos gusta siempre va a repercutir en un mayor deleite, en nuevas perspectivas. Pero hablar de música es **mucho más que recurrir a términos vacuos** o caer en clasificaciones rancias.

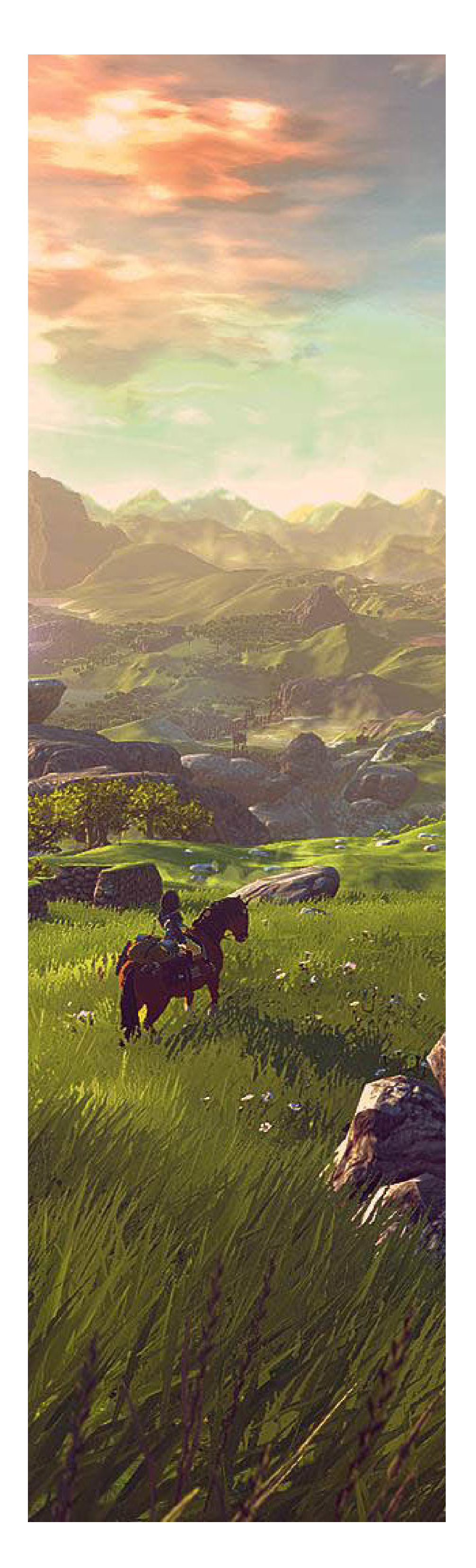
Por eso os propongo un viaje cronológico, algo más técnico de lo habitual, a lo largo de dos artículos —este y otro que podréis leer en el número de septiembre— a través de la que considero la mejor banda sonora que se ha escrito para una saga de videojuegos. No solo porque me encante, sino porque actúa como **elemento unificador principal**, responsable de cohesionar y empastar todas las entregas de esta saga, siendo la verdadera causa de que **sintamos estar jugando un mismo universo** pese a ponernos a los mandos de experiencias totalmente diversas.

SONAR ÉPICO EN TIEMPOS DE NES

La música de la época de *8 bits* planteaba unas **dificultades descomunales** a la hora de componer. En esencia, solo podían estar sonando a la vez seis pistas de audio, incluyendo todo tipo de efectos sonoros y percusivos, lo que solía limitar cada pieza a **un máximo de dos o tres voces** —entiéndase por voz una línea melódica independiente—. Esto de por sí es un problema, ya que la música se viene escribiendo, desde hace muchos siglos, a cuatro voces.

Se presenta por tanto un complejo crucigrama que tiene **dos soluciones.** La primera es usar una de las voces para hacer una melodía pegadiza y emplear las restantes —o la restante— a modo de acompañamiento, creando un **interés rítmico para suplir la carencia de notas.** Este es el camino que tomó Koji Kondo al dar vida al famosísimo tema principal de *Super Mario Bros.*, cuyo dinamismo está enteramente conseguido gracias a la inquietud del ritmo que tienen tanto la melodía, como la voz que la acompaña y la percusión.

Pero hay más caminos. Aunque, simplificando mucho, la melodía acompañada es el tipo de música que ha imperado en los últimos tres siglos, lo cierto es que antes de eso la técnica compositiva que gobernaba era **el contrapunto**, es decir, el arte de combinar varias melodías distintas. Esta técnica tan antigua se explota actualmente muy poco; sin embargo, parece una buena vía de escape cuando solo tienes tres voces ▸



y debes hacer algo interesante con ellas. Efectivamente, el ***Overworld Theme* de *The Legend of Zelda*** se decanta por la inclusión de tres melodías contrastantes: una línea de bajo que marca el ritmo junto a la percusión y dos melodías igualmente importantes entre sí que **conviven y se persiguen sin imponerse la una a la otra.** Ambas voces usan, fundamentalmente, dos elementos como material melódico para su diálogo: un rotundo intervalo descendente de dos notas largas y la escala ascendente de rápidas semicorcheas que le sigue. Estos dos motivos, escuchados de forma independiente, representan de por sí no solo al *Overworld Theme*, sino a toda la banda sonora de la saga.

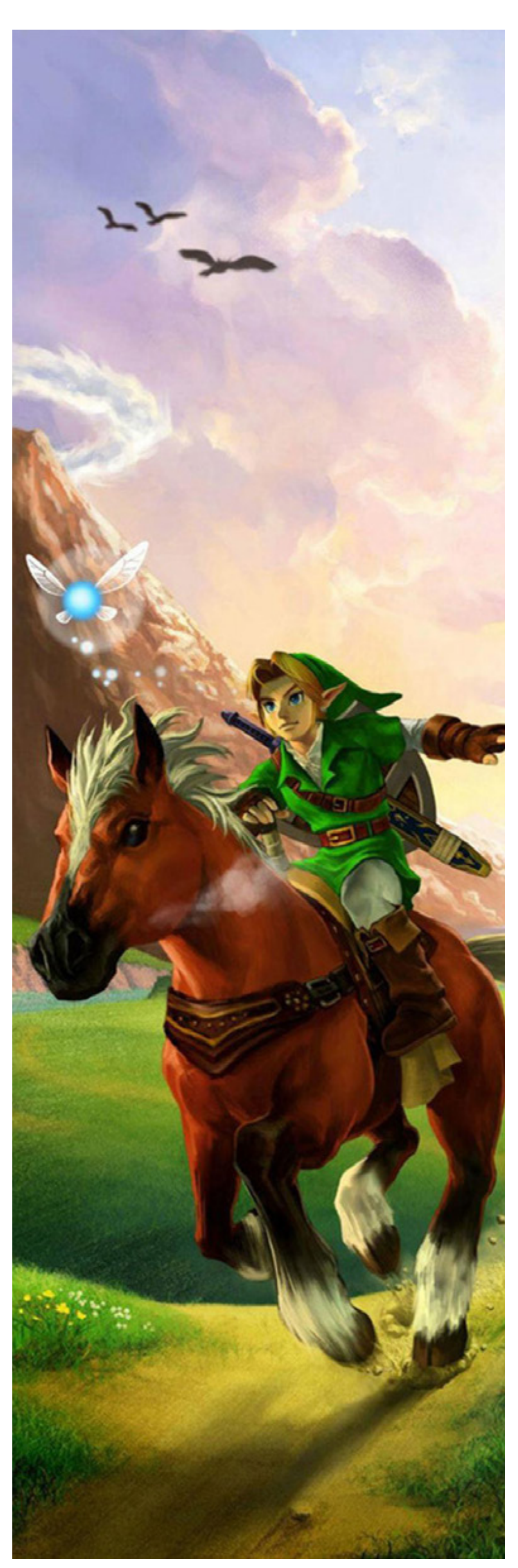
La propia técnica contrapuntística hace a esta música algo **arcaica y trascendente** de por sí, pero la armonía que hay detrás de todo —es decir, los acordes que se forman— no apuntan sino al mismo objetivo. Toca hacer una pequeña parada técnica.

Usualmente, la música tiene una nota más importante que las demás —**la tónica**—, que representa la máxima estabilidad. A partir de ella, podemos construir dos lenguajes hermanos: **las tonalidades mayores y las menores** —feliz y triste, simplificando mucho—. La tonalidad de do mayor comparte tónica con la tonalidad de do menor, pero sin embargo, el resto de notas que usa cada lenguaje es diferente y, en consecuencia, los acordes que se forman en cada tonalidad serán distintos.

La magia del *Overworld Theme* es que, pese a estar escrito en la tonalidad de si bemol mayor, **toma prestados acordes** de si bemol menor y los intercala indistintamente con los acordes esperables. Este recurso, muy utilizado en bandas sonoras, amplía la sensación de grandiosidad y la complementa con **fantasía y heroicidad**.

No hace falta irse muy lejos para ver cómo las ideas establecidas en esta pieza pueden adaptarse y evolucionar. Basta observar el caso del ***Overworld Theme*** de *Zelda II: The Adventure of Link*. Este tema empieza con la misma introducción que hacía el juego primigenio, presentando la mezcla de acordes que he descrito. Sin embargo, **tras esta introducción se desliga por completo** de esas armonías más exóticas y presenta otras más sencillas y clásicas, dándole un color mucho menos fantasioso. Aun así, sigue presentando un contrapunto bastante rico —esta vez, la línea del bajo es más libre y casi dialoga como una melodía más—. De alguna forma, el tema comparte con el original lo mismo que el videojuego en sí: **poco más que la superficie**. ▸

"LA TÉCNICA CONTRAPUNTÍSTICA HACE A ESTA MÚSICA ALGO ARCAICA Y TRASCENDENTE"



LA FANFARRIA DE LA FAMILIA REAL HYLIANA

En *Breath of the Wild,* hay una libertad de acción muy amplia. Al fin y al cabo, el conflicto no se presenta como urgente, permitiendo que nos lo tomemos todo con cierta calma sin que haya ninguna disonancia. No obstante, desde prácticamente todos los puntos del inmenso mapeado tendremos **visionado directo de un inmenso castillo** que centra el escenario, que nos recuerda constantemente que allí están Ganondorf y Zelda, y que pese a la aparente sensación de sosiego, realmente hay **una gran responsabilidad** sobre nuestros hombros.

El castillo de Hyrule siempre ha tenido esta función, y fue en *A Link to the Past* donde hizo su debut. Gracias a los avances técnicos en el sonido de la SNES, que ya empezaba a simular ciertos instrumentos, toda la banda sonora de este juego es **una lucha constante** entre la **fantasía,** representada por los sonidos agudos del tema de las hadas en ***The Goddess Appears***, y **la solemnidad del siempre presente castillo**, simbolizada por timbres que imitan los vientos metales tal y como pasa en la base del tema ***Hyrule Castle***.

Esta dualidad se aprecia a la perfección en el ***Title Theme***, que suena nada más iniciar la obra. Comienza jugueteando con el timbre asociado a lo fantasioso para luego cerrar con una majestuosa fanfarria que nos anticipa la presencia del castillo, así como la importancia que tendrá la familia real hyliana en toda la saga.

Algo parecido pasa con el ***Hyrule Field,*** que es la adaptación natural del *Overworld* del primer Zelda. Las tres voces independientes que tenía aquél, así como su particular empleo de acordes, se mantienen. **La diferencia es estrictamente tímbrica**, añadiendo estas nuevas sonoridades. Además, hace más hincapié en el ritmo, recordando a una especie de **marcha militar.**

Sin duda, lo más interesante de esta obra es ***The Dark World,*** es decir, el tema que suena cuando vamos al Mundo Tenebroso —la Lorule de *Between Worlds*—. Esta pieza **está compuesta en absoluta contraposición** al *Hyrule Field*. Mientras que aquel comenzaba con un intervalo de quinta descendente, aquí será ascendente; si en Hyrule sonaba una tonalidad mayor que cogía prestados acordes de la tonalidad menor, aquí se escoge una menor que roba acordes de la homóloga mayor. Incluso las míticas semicorcheas ascendentes, tan características del *Overworld*, parecen estar presentes en el último pulso de cada compás en la percusión.

"LA MÚSICA MUESTRA LA LUCHA ENTRE LA FANTASÍA Y LA SOLEMNIDAD DE HYRULE"

"*OCARINA OF TIME* APORTA NUEVOS COLORES GRACIAS A SUS POSIBILIDADES TÍMBRICAS"

AMPLITUD Y DIVERSIDAD EN HYRULE

Lo primero que puede llamar la atención de la música de *Ocarina of Time* es que se empleó como tema principal un ***Hyrule Field*** completamente nuevo. Nintendo 64 había dejado atrás casi por completo todos los problemas tímbricos y de limitación de voces que tenían las consolas anteriores, lo que permitió añadir una nueva dimensión a la música: **más instrumentos.**

A veces sonarán **metales** referenciando al gran castillo de Hyrule, sin ser ya esto una especie de obsesión. En la introducción del *Hyrule Field* parece oírse un **pícolo** —una flauta muy pequeña y aguda—, junto a un conjunto de **cuerdas** que parecen estar haciendo el mismo intervalo descendente del *Overworld* de siempre, aunque esta vez no va seguido de las clásicas semicorcheas.

Incluso temas originales de la anterior entrega aquí aparecen con colores nuevos: ***Kakariko Village*** suscita una reunión entre dos vecinos para rememorar tiempos mejores y tocar —uno a la **guitarra** y otro a la **armónica**—, ***Great Fairy's Fountain*** transforma el timbre fantasioso de *A Link to the Past* en una especie de **arpa** y ***Princess Zelda*** recupera este icónico tema y le da el canto de la princesa a una dulce **flauta** acunada por algunas cuerdas que no quieren robarle demasiado protagonismo.

Hyrule Field dura más de 5 minutos, muchísimo más que cualquier pieza de las entregas anteriores. Esto es porque Koji Kondo quiso crear una composición que pudiera **aguantar todo ese tiempo sin repetirse**, de forma que se sintiera grande, refrescante y **capaz de adaptarse** a las distintas situaciones y peligros que viviríamos mientras la escuchásemos.

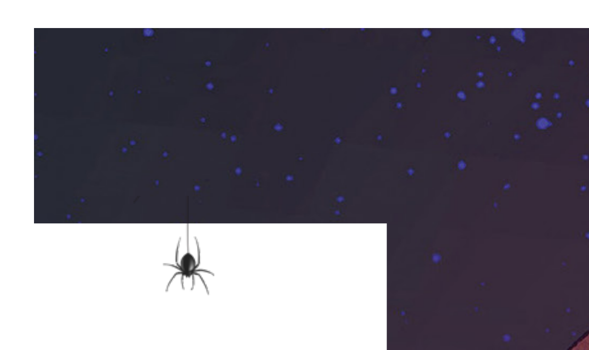
Otro de los aspectos más importantes en la ambientación del juego, y por tanto en la música, es **el aspecto racial.** Ahora, Hyrule es un compendio de diversas etnias con costumbres y actitudes radicalmente diferentes. ***Goron City*** utiliza instrumentos y ritmos primitivos que evocan **danzas tribales** y sugieren esa actitud despreocupada y tontorrona de los goron. ***Zora's Domain*** recurre a las clásicas técnicas que se usaban entonces para las fases acuáticas: crear un **fondo de acordes con mucha reverberación**, como si estuviésemos escuchando bajo el agua. En ***Kokiri Forest,*** se representa a estos pequeños elfos a través de *pizzicatos* en las cuerdas —la técnica de tocar un instrumento de cuerda frotada con los dedos en vez de con el arco— e instrumentos de viento madera que parecen contestarse continuamente, **jugueteando entre sí como harían los kokiri**.

The Legend of Zelda y *A Link to the Past* tienen las enormes virtudes de crear los principales temas en los que se basará toda la saga a partir de recursos técnicos irrisorios, teniendo que acudir a técnicas más sofisticadas como el contrapunto. *Ocarina of Time* moderniza esas piezas y crea otras nuevas, aportando **nuevos colores** gracias a la posibilidad de emplear infinidad de instrumentos que **moldean una Hyrule apasionante.** ■

***TLoZ Between Worlds*: una relectura**

—

Pese a que *Between Worlds* fuera lanzado muy posteriormente, interesa echar un ojo a sus versiones de los temas clásicos de *A Link to the Past,* que son una auténtica delicia orquestal.



LEVEL UP!

A POR ELLOS, TIGRE

por Marc Aragón

Vivimos una era dorada para los superhéroes. La enorme colección de cintas del **Universo Cinematográfico Marvel** ha acercado a sus personajes de cómic a toda una nueva generación. Pese a que han transcurrido más de 60 años desde que esta forma de arte secuencial viera la luz por primera vez, hoy en día constituye toda una industria multimillonaria con un impacto innegable en la cultura popular de los más jóvenes y un enorme hueco en la memoria y el corazón de los que han crecido con sus historias.

Agosto de 2018


IMAGEN: MARVEL COMICS

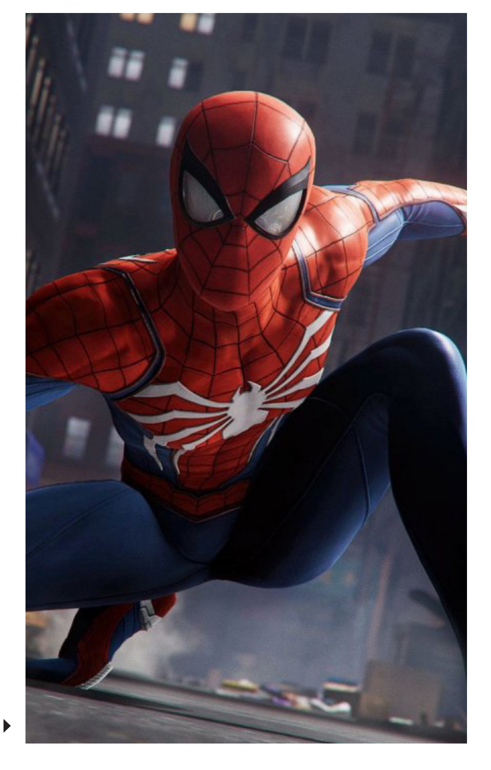
QUERÍAN UN HÉROE DIFERENTE

DAN SLOTT LLEVA YA 7 AÑOS CON SPIDER-MAN

Durante la década de los 90, todas las obras protagonizadas por el arácnido seguían el mismo esquema: fases de combate y plataformas intercaladas con otras de escalada vertical, todo ello orientado hacia el género de la acción y las plataformas. A pesar de su éxito, la identidad de Spider-Man quedaba bastante diluida por las limitaciones técnicas del momento. No fue hasta la década de los 2000 cuando las consolas de sexta generación (PS2, Dreamcast y Xbox) consiguieron aportar lo que el personaje necesitaba.

Stan Lee, padre del imperio marvelita y de la gran mayoría de sus personajes, debutó con una pequeña historieta de apenas 20 páginas en una editorial llamada Timely Comics. Tras este humilde comienzo, fue adquiriendo un peso cada vez mayor en la industria, junto a **Jack Kirby** y **Steve Ditko**, y creando la empresa que hoy domina las carteleras. Uno de los secretos de su éxito es su capacidad para adaptarse a los nuevos tiempos. A lo largo de su trayectoria, Marvel ha reescrito y reimaginado a sus héroes en varias ocasiones, manteniéndolos siempre actualizados, evolucionando y explorando cada posibilidad por remota o absurda que pudiera parecer. Cuando el mercado estaba repleto de hombres musculosos de moral intachable e inagotable valor, Stan Lee y Steve Ditko decidieron crear a **un personaje mucho más joven, inexperto y torpe**, opuesto al modelo del héroe hercúleo dominaba el mercado. Alguien que aportara un cambio al mundillo, nuestro amigo y vecino Spider-Man.

El personaje era tan carismático y redondo que su popularidad creció rápidamente. Tras su primera aparición en el número 15 de *Amazing Fantasy*, Marvel no tardó en publicar sus historietas de forma independiente. Así, en agosto de 1963, llegaba a las tiendas el número 1 de *The Amazing Spider-Man*, que resultó ser todo un ▸



éxito de ventas. Desde ahí, la fama de Parker y su *alter ego* no hicieron más que aumentar. Spider-Man comenzó a aparecer en las tramas de otros héroes de Marvel, llegando incluso a formar parte de **Los 4 Fantásticos** y **Los Vengadores**. Con el tiempo, sus historias fueron volviéndose más profundas, explorando conceptos más complejos con un Peter Parker más adulto, dividido entre su responsabilidad y su vida personal, pero sin caer en dramatismo y los tonos oscuros. Por muy difíciles que se pusieran las cosas, Peter Parker seguía tomándose las cosas con determinación y un poco de sentido del humor.

Siendo una figura reconocida a nivel mundial, no es de extrañar que el trepamuros tenga obras con su nombre en prácticamente todas las videoconsolas del mercado. Sus redes no tardaron demasiado en llegar a los videojuegos una vez que estos empezaron a extenderse por los hogares de todo el mundo. El primero, titulado simplemente *Spider-Man*, **salió a la venta en 1982** para la Atari 2600 y nos ponía en la piel de un pixelado avatar rojo y azul que debía trepar un rascacielos usando sus telarañas para desactivar las bombas armadas por el Duende Verde.

Llegados los 90 y con las ventas de cómics en plena subida, el estudio Rareware desarrolló una obra para Game Boy que tuvo una enorme acogida entre los fans del hombre araña, *The Amazing Spider-Man*. En ella, Parker debía enfrentarse a sus enemigos más conocidos, quienes habían descubierto su verdadera identidad y secuestrado a Mary Jane para tenderle una trampa. El gran acierto de este título fue dotar a nuestro avatar de **una gran movilidad.** Además del salto y doble salto, se añadió un sistema de impulsos mediante redes muy básico que permitía a Spidey moverse rápidamente por el nivel a expensas del fluido arácnido que había que ir recargando.

En 2004, la segunda cinta de la trilogía vino de la mano de uno de los juegos mejor valorados del hombre araña. En esta ocasión, Treyarch cambiaba su diseño por niveles para ofrecer al jugador una recreación de Manhattan por la que moverse con libertad, esta vez sí, empleando un movimiento realista. La desarrolladora se valió de un motor de físicas para crear un balanceo en telaraña lo más aproximado posible a lo que los fans veían en las salas de cine. El resultado fue asombroso. El movimiento a gran velocidad entre los edificios de Nueva York conquistó a los usuarios desde el primer momento. Saltar desde la azotea de un rascacielos, lanzar una red, impulsarse hacia adelante, encadenar enormes saltos con carreras verticales y balacearse a escasos metros del suelo era lo que todo amante del arácnido soñaba. Desde entonces, cada nueva aventura ha mantenido el diseño *sandbox* como base.

La entrega que está por llegar está siendo desarrollada por los californianos de Insomniac Games y cuenta entre sus escritores con **Dan Slott** y **Christos Cage**. Estos dos reputados guionistas ya han trabajado anteriormente en las historietas de nuestro amigo y vecino y han sido los responsables de hacerle remontar el vuelo durante una de sus horas más bajas de los últimos años. En el año 2007, Joe Quesada y Michael Straczynski tenían planeado terminar con el matrimonio entre Peter y Mary Jane. La forma en la que llevaron esto a cabo fue mediante una serie de desagracias que pusieron a Parker entre la espada y la pared para, finalmente, eliminar todo lo acontecido de un plumazo. Mefisto, uno de los personajes más poderosos del universo marvelita, llega a un trato con Peter mediante el que salva la vida de Tia May a cambio de borrar de la línea temporal su matrimonio. Así, en lo que ya se conoce como `el mefistazo´, los fans vieron cómo la historia se reescribía con un *deus ex machina* que no dejó contento a nadie. Marvel terminó encargando a Slott y Christos una historia que paliara los daños causados en su reputación por Straczynski y Quesada. Los nuevos guiones consiguieron convencer a los *spiderfans* más exigentes y consolidaron a Slott como guionista de la vida de Parker. Tiempo después, de su pluma salió una de las mejores tramas de la década, *Superior Spider-Man,* que elevó de nuevo al trepamuros a su altar.

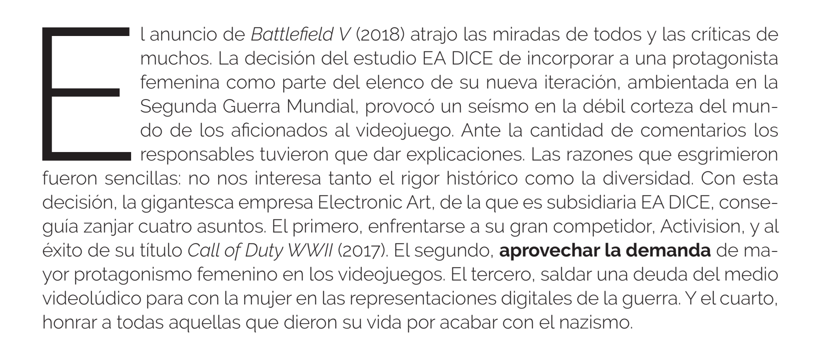
Con la ayuda de estos dos consagrados guionistas, Insomniac se ha atrevido con una aventura alejada de todo lo conocido, tanto en papel como en cinta. **Una trama completamente nueva** que no se sube al carro de las películas más recientes para aprovechar su tirón. Si bien es cierto que en las obras videolúdicas del hombre araña nunca ha destacado el guion, la presencia de Slott en el desarrollo da cierta tranquilidad a los que esperamos, desde hace mucho, un juego a la altura del personaje. ■

"STAN LEE Y STEVE DITKO DECIDIERON CREAR A UN PERSONAJE MUCHO MÁS JOVEN, INEXPERTO Y TORPE"


US
A F SERIAL NO.

LA MUJER EN LOS VIDEOJUEGOS DE LA IIGM

por Alberto Venegas



El anuncio de *Battlefield V* (2018) atrajo las miradas de todos y las críticas de muchos. La decisión del estudio EA DICE de incorporar a una protagonista femenina como parte del elenco de su nueva iteración, ambientada en la Segunda Guerra Mundial, provocó un seísmo en la débil corteza del mundo de los aficionados al videojuego. Ante la cantidad de comentarios los responsables tuvieron que dar explicaciones. Las razones que esgrimieron fueron sencillas: no nos interesa tanto el rigor histórico como la diversidad. Con esta decisión, la gigantesca empresa Electronic Art, de la que es subsidiaria EA DICE, consiguía zanjar cuatro asuntos. El primero, enfrentarse a su gran competidor, Activision, y al éxito de su título *Call of Duty WWII* (2017). El segundo, **aprovechar la demanda** de mayor protagonismo femenino en los videojuegos. El tercero, saldar una deuda del medio videolúdico para con la mujer en las representaciones digitales de la guerra. Y el cuarto, honrar a todas aquellas que dieron su vida por acabar con el nazismo.

Agosto de 2018

UN PAPEL SECUNDARIO
O PRÁCTICAMENTE INEXISTENTE



El papel de la mujer en los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial siempre **ha sido secundario o inexistente**. Una compañera, una enfermera, una ayuda puntual en alguna parte de la partida y poco más. Tan solo hay tres ejemplos en el medio que han contado con una mujer como absoluta protagonista del videojuego, el medianamente conocido *Medal of Honor: Underground* (2000) y los completamente desconocidos *Velvet Assassin* (2009) y *Unaided 1939* (2016). El primer título apareció en el mercado un año después de su hermano mayor, *Medal of Honor* (1999), un videojuego diseñado y dirigido por **Steven Spielberg** como acompañamiento juvenil a su película *Salvar al Soldado Ryan* (1998). Tras el lanzamiento de la primera piedra de la saga el estudio se escindió en dos, los que se fueron formaron Infinity Ward, publicaron *Call of Duty* (2003) cuatro años más tarde y el resto es historia, los que se quedaron decidieron dar un giro de timón y presentaron *Medal of Honor: Underground*, el primer videojuego ambientado en la Segunda Guerra Mundial protagonizado por una mujer, por **Manon Baptiste**. Claro que la novedad de este título no quedó aquí sino que fue uno de los primeros en permitir al jugador controlar una soldado de nacionalidad francesa, aunque trabajando para Estados Unidos. El personaje de Manon Baptiste está basado libremente en la vida de **Hélène Marguerite Deschamps Adams**. Hélène, durante la ocupación nazi de Francia, se unió a la Resistencia, aun siendo ella una adolescente, y ayudó a escapar a un buen número de familias judías a España además de ofrecer información sobre el emplazamiento de numerosas zonas de interés para los aliados. Siguió trabajando durante toda la guerra hasta que consiguió un trabajo en la administración del régimen colaboracionista de Vichy. Su trabajo era decidir qué familias iban a los campos y cuáles no. Gracias a su labor, borró y perdió una gran cantidad de informes que pudieron salvar a miles de personas

"HABÍA MUCHAS MÁS MUJERES IMPORTANTES MÁS ALLÁ DE LAS FRANCOTIRADORAS Y AVIADORAS"

del horror de los campos de exterminio. Claro que no fue la única mujer que tuvo un papel protagonista durante el conflicto.

El segundo, *Velvet Assassin*, situaba al jugador en la piel de un miembro de la SOA, **Violette Summers**, personaje inspirado libremente en la vida de Violette Szabo. La agente Szabo colaboró con la Resistencia francesa en la preparación del Desembarco de Normandía y fue capturada durante la preparación de la operación para ser ejecutada el 5 de febrero de 1945 en el campo de concentración de Ravensbrück. El *gameplay* del juego es muy similar al de la saga *Thief* (1998), donde el sigilo predomina sobre todo los demás y el **uso de las sombras y las luces** se hace determinante para el buen desarrollo de la misión.

Cada de una de las asignaciones se desarrollaba en los sueños de la protagonista, quien se recuperaba de las heridas en un hospital. Esta situación permitió a los desarrolladores crear unos escenarios que, aunque realistas, contenían elementos fantásticos. Pese a lo inesperado de la propuesta, una mujer protagonista en un juego de sigilo ambientado en la Francia ocupada por los nazis, la recepción fue muy pobre, tanto de crítica como de público.

El tercero y último, *Unaided 1939*, es un *shooter* en perspectiva isométrica que no tuvo una buena acogida por la prensa y el público. De hecho, **no fue reseñado por ninguna página especializada** en videojuegos y toda la información que disponemos sobre él procede de su página en la tienda digital Steam, donde las valoraciones son mediocres.

El papel de la mujer en el aparato militar de la guerra sigue siendo un gran desconocido a día de hoy. Las más conocidas son las francotiradoras y aviadoras rusas. Sobre ellas se han escrito libros: *Ángeles vengadores* (2017) y *Las brujas de la noche* (2016) de Lyuba Vinogradova. También rodado películas como *Battle for Sevastopol* (2015), erigido monumentos y celebrado conmemoraciones. Sin embargo, no aparecen en un solo videojuego. Cabría preguntarse el porqué de esta situación y las causas que justifican **la existencia de tan solo tres videojuegos protagonizados por mujeres** entre más de 600 títulos ambientados en el periodo. El papel de la mujer, si bien es cierto que en el frente exclusivamente militar no tuvo una presencia mayoritaria o paritaria al hombre, fue fundamental en la retaguardia y, dadas las cifras de muertos en la guerra, dos tercios civiles y un tercio militares con un saldo total de sesenta millones de muertos, su importancia en el desarrollo de la conflagración fue, en muchos aspectos, crucial.

Podemos extraer **tres razones claves** para entender esta situación. La primera es la clara influencia del cine de acción bélico contemporáneo sobre el videojuego. *Medal of Honor* formó una base sobre la que crear, una base que se sostenía por entero en el trabajo cinematográfico de Steven Spielberg. En el cine bélico de la Segunda Guerra Mundial no hay mujeres luchando. *Salvar al Soldado Ryan* (1998), *Pearl Harbor* (2001), *Band of Brothers* (2001, también de Spielberg), *La delgada línea roja* (1998), *U-571* (2000), *Windtalkers* (2001) ▶



Violette Szabo

—

Esta agente británica hizo las veces de espía durante la Segund Guerra Mundial y en ella está inspirada la protagonista de *Velvet Assassin*.



o *La guerra de Hart* (2002) son todas obras protagonizadas por hombres que, arma en mano, salvan a su país. Esta **explosión de cine bélico** fue paralela al crecimiento y consolidación de las grandes sagas de videojuegos ambientadas en la guerra, *Call of Duty*, *Medal of Honor* y *Battlefield*, pero también *Brothers in Arms* (2008) o *Company of Heroes* (2006).

La segunda es la **repetición** de los primeros éxitos hasta el agotamiento del modelo. La influencia del cine creó los primeros videojuegos claves, *Medal of Honor, Call of Duty* y *Battlefield 1942* (2002). Todos ellos tuvieron un éxito atronador (excepto *Undergound*, otro asunto sobre el que deberíamos preguntarnos el porqué) y pasaron a ser referentes. Este hecho, acudir a obras reconocidas y populares, es un signo claro de la **nueva cultura** del capitalismo. De acuerdo a Richard Sennett la producción cultural de nuestra contemporaneidad se basa en la construcción de una plataforma básica desde donde realizar pequeños cambios superficiales que aseguren la ilusión de novedad:

El consumidor busca estimular la diferencia entre bienes cada vez más homogeneizados. El consumidor, hombre o mujer, se asemeja a un turista que va de una ciudad clónica a otra y que en ambas visita las mismas tiendas y compra los mismos productos. Pero ha viajado (Sennett, 2013: 127-128).

La recuperación y el reciclaje de temáticas, escenarios, protagonistas, personajes y mecánicas que ya han demostrado ser exitosas en el pasado es una característica vital del uso del pasado en la cultura popular.

La tercera es el **contexto histórico** en el que surgieron estos referentes. A partir del año 1999, y sobre todo tras el año 2001, el videojuego, como medio de expresión, se impregnó de una cultura de guerra que afectó al resto de las disciplinas culturales como consecuencia de los ataques terroristas y el final de la Guerra Fría. Esta zozobra política tuvo una reacción en la cultura popular donde **triunfaron las fantasías de poder del ciudadano** medio estadounidense que, armado y en soledad, acababa con todos los enemigos del país. Unos enemigos que habían nacido en los discursos oficiales y populares tras el 11 de septiembre. Por encima de todos estos contrincantes destacaron dos, la Alemania nazi y el terrorismo internacional. Esta última idea no es de mi propiedad. Susan Faludi, en su libro *The Terror Dream* (2007), la denominó «el regreso

"LA EXPLOSIÓN DE CINE BÉLICO TUVO UNA CLARA INFLUENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS"

"PODEMOS EXTRAER TRES RAZONES CLAVE QUE EXPLICAN ESTA SITUACIÓN"

Una explicación con diferentes trayectorias

—

La escasa aparición de mujeres en títulos bélicos se puede explicar a través de muchas razones históricas y culturales.

de Superman» (2009:64-86) citando un discurso del antiguo secretario de Defensa Donald Rumsfeld quien, durante el 12 de septiembre de 2001, afirmó que «América iba a necesitar más "héroes"» (2009:64), no heroínas. La Segunda Guerra Mundial como temática para la cultura popular «renació» tras el año 2001 y devolvió al jugador un mito histórico donde el país, a través de sus soldados-ciudadanos, derrotó al mal encarnado sin ninguna ayuda, la Alemania nazi y el Japón imperial, en un claro intento de reafirmación del presente a través del pasado.

Estas tres razones, la influencia del cine, la repetición de éxitos ya probados y el contexto histórico, explican, en parte, **la escasa presencia de la mujer en los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial**. Y añadimos en parte porque es evidente que podríamos tomar en consideración otras razones como la escasa participación de mujeres en los estudios de desarrollo y una tradición que ha condenado al olvido el papel femenino durante la guerra. El hecho evidente es este, su infrarrepresentación y la conclusión, la buena noticia que supone para el medio la inclusión de una mujer en el papel protagonista de una superproducción ambientada en la Segunda Guerra Mundial. ■

AMATERASU Y UN CUENTO DE SOL NACIENTE

por Marta García Villar

Cuando el ser humano se hizo preguntas sin nombre, el mito exploró más allá para brindar respuestas trascendentes. Cuando el arte acompañó rituales para vencer a la muerte, incluso **un pincel podía esgrimir una inusitada magia.** Bajo una mirada melancólica y ávida de curiosidad, el pueblo japonés siempre ha hecho gala de un extenso panteón y un rico imaginario que se ha ido nutriendo a partir de distintas culturas. La actualización de su fantasía más allá del tiempo y el espacio es un rasgo característico de una visión que adapta sus mitos a una realidad cambiante e incluso, si es preciso, la idealización de su diosa del Sol en un lobo heroico bajo el marco de un videojuego inolvidable como *Ōkami*.

Agosto de 2018



IMAGEN CAPCOM

TRAZOS DE UN PINCEL CELESTIAL

La gesta por devolver los parajes de Nippon a la vida llega en su remasterización a Nintendo Switch con nuevas prestaciones que implican el uso del sensor de movimiento de los Joy-Con y la pantalla táctil en modo portátil. Como homenaje a la divina inmortalidad del título creado por Hideki Kamiya y el desaparecido Clover Studio en 2006, **exploramos los rostros** de la diosa Amaterasu y su especial rúbrica en los aullidos de una heroína y los trazos de un pincel.

El argumento de *Ōkami* da comienzo con el recuerdo de una leyenda. Shiranui, un sagrado lobo blanco, ayudó al espadachín Nagi a derrotar al demonio Orochi y rescatar a su querida esposa Nami en una lucha que acabó por causar la muerte del noble animal. Un siglo después, tras el accidental retorno de la maldición derivada de la inconsciencia de Susano —un descendiente de Nagi— **el caos y la oscuridad** han inundado las tierras de Nippon. Ante la precariedad de la situación, el espíritu guardián de la aldea Kamiki, Sakuya, despierta a la diosa Amaterasu para volver encarnarse en dicho lobo blanco y devolver la paz y la luz al mundo gracias a la ayuda de un artista llamado Issun y trece técnicas divinas del Pincel Celestial. Desde el principio hasta el final del juego, los hechos que transcurren vuelven sobre sus huellas y nos ofrecen todo un tapiz de mitos, héroes y villanos **inspirados en los textos ancestrales** de la mitología japonesa. Presente y el pasado se entrelazan de modo que los sucesos se disponen como un cuento que, incluso al final, sorprende por una ruptura de cuarta pared que **apela al jugador** para «mantener esta historia junto a su corazón y celebrarla».

Bajo esta estela de mitología y mitologización y estas bellas palabras de cierre, la premisa de *Ōkami* define a un juego con una ambición sin parangón. Un ▸



Una oda al *sumi-e*

—

El acabado artístico del título es un gran homenaje a esta tradicional técnica pictórica.



"DESPLIEGA EN UN IMPRESIONANTE ACABADO ARTÍSTICO LA HERENCIA TRADICIONAL DE JAPÓN"

título que, por un lado, es capaz de respetar continuamente todo **un trazado milenario de mitos y leyendas** sin dejar de actualizarlos y que, por otro, despliega en un **impresionante acabado artístico** toda la herencia tradicional de un país. Estos dos aspectos estuvieron presentes en su resultado final, fruto de una bella filosofía del esfuerzo que asentaba la idea de que nada quedara al azar y de que la forma y el fondo se complementaran buscando un sentido. Para ello, la clave del éxito consistió en aunar la técnica pictórica sumi-e con el legado místico del sintoísmo, algo que no fue una decisión fácil. A nivel artístico, la idea inicial de Hideki Kamiya había sido optar por el uso de un acabado 3D fotorrealista, pero **las limitaciones gráficas de PlayStation 2** para renderizar los gráficos eran una realidad inamovible. Además, el concepto inicial del juego no parecía satisfactorio, pues la primera idea que se tuvo del mismo era simplemente la de un lobo corriendo por el bosque, algo que se consideró aburrido y carente de interés. Al principio del camino de esta obra maestra, tanto el fondo como la forma parecían carecer de vida.

LA TINTA EN LAS FLORES

Frederick Hadland Davis[1], uno de los principales estudiosos del folclore de Japón, señalaba en 1913 que la capacidad mimética de este país con respecto a otras culturas y religiones le **facilitaba el ampliar nuevos horizontes** y lo definía como «reacio a abrirse al exterior, pero que siempre ha estado dispuesto a absorber cualquier forma de conocimiento susceptible de ser empleada para su progreso», desde la caligrafía hasta diversos estilos artísticos y tácticas militares. Una de dichas herencias extranjeras fue, precisamente, la del *sumi-e*, un estilo pictórico **en tinta negra** que tuvo su origen en China durante la dinastía Tang (618-907) y fue introducido en Japón por los monjes budistas durante el siglo XIV. Bajo sus claves estéticas, los motivos que se recrean suelen estar asociados con la naturaleza y la explosión vital en toda su dimensión, por lo que los efectos de contrastes a base de la concentración de agua y tinta son vitales para dotar a los objetos representados de volumen. Igualmente, en su propio ejercicio, el artista considera que no debe estar obligado a dar forma a una obra magna por éxito o perfección, sino simplemente a experimentar y crear de manera espontánea sometido a las sensaciones de su cuerpo, concentrado en sus músculos y en su respiración. **Lo importante no es el resultado, sino el proceso.**



Teniendo en cuenta que el objetivo en el juego es el de **devolver la vida y el color** a un paisaje devastado haciendo uso de los poderes celestiales de la naturaleza, este estilo tan vinculado a ella casaba con el objetivo de la heroína divina Amaterasu, además de que ayudaba a suplir las dificultades de renderizado de la tecnología de la época. Asimismo, fue precisamente la elección del milenario sumi-e lo que **inspiró la inclusión de la mecánica** más representativa de *Ōkami*: **el uso del Pincel Celestial**. Tal y como declaró el productor Atsushi Inaba en una entrevista concedida a *GameSpy*, el proceso de creación artística y experimentación con el arte en el juego **fue vital** para que los propios desarrolladores decidieran integrar al jugador en la experiencia de «blandir» también un pincel con el que resolver enigmas, derrotar enemigos y despertar los poderes de la naturaleza. De esta forma, la utilización de un determinado estilo pictórico en *Ōkami* empezó por **responder a una necesidad técnica** y acabó dando forma, junto a su mensaje sintoísta, a uno de los elementos de su éxito.

EL SINTOÍSMO Y LA DIOSA EN EL ESPEJO

El sintoísmo forma parte de la espiritualidad japonesa, aunque se trata de un concepto cuya definición **resulta compleja** dada la difusa amplitud de su esencia, ya que no puede ser constreñido como una «religión» con dogmas o doctrinas concretas, sino como **una mirada extensa hacia un modo de vida y pensamiento**. Tal y como señala Jonah Mitropoulos[2] cuando se afana en definirlo con el fin de aplicar su visión del mismo en videojuegos: «Ser sintoísta significa ser parte de una tradición (culturalmente japonesa) que se articula de una manera no uniforme y mutable dentro de su contexto social e histórico». Esta idea resulta **muy cercana a la de Ueda Kenji**, a quien él mismo cita cuando señala que el sintoísmo representa los valores de la gente japonesa en función de los cambios vividos a lo largo de su historia. Algunos de dichos valores y creencias giran en torno al culto de los antepasados, a la idea de un alma irremediablemente unida al cuerpo incluso después de la muerte y a la existencia de *kamis*, deidades o energías místicas ligadas a la naturaleza a los que se respeta por su capacidad de poder intervenir en el día a día, especialmente en las cosechas. Una perspectiva tan centrada en los frutos del campo se relaciona también con la propia historia del pueblo japonés, **sometido continuamente** a los devenires radicales y pendulares de una naturaleza tan airada como cándida, por lo que el respeto a los *kamis* que vivían en ella se dibujaba como una constante de esperanza.

Cuando las distintas civilizaciones fueron asentándose en poblados y sustituyendo la caza por la agricultura, los referentes de sus dioses animales **derivaron hacia lo femenino** como símil del poder de la tierra para engendrar vida. El concepto inicial de *Ōkami* desde sus inicios había sido la representación de esta explosión sintoísta de vida, algo en lo que, una vez más, los detalles obraron su magia. Las palabras, como en un caleidoscopio, pueden dibujar y unir ideas aparentemente dispares con un fin creativo, tal y como sucede continuamente en un idioma como el japonés, donde las fronteras entre la grafía y el sonido permiten juegos de un asombroso poder. Mientras que el término 'Ōkami' (大神) es un título de respeto ceremonioso que se asocia a grandes deidades y a la figura histórica del propio emperador, el lobo japonés, 'Nihon ōkami' (日本狼), fue una especie endémica de algunas islas del archipiélago nipón, **extinta a principios del siglo XX**. En su propio nombre, este animal ostentaba el recuerdo etimológico del significado de 'gran espíritu', además de la asociación como mensajeros de

> "UNA DIVINIDAD QUE BOSTEZA Y MORDISQUEA A SU ALIADO"

los dioses y protectores de los viajeros. Así pues, haciendo uso del potencial narrativo de los mitos y de los valores sintoístas, el propio personaje protagonista **no podía ser otro que la misma diosa del Sol**, Amaterasu, una 'gran deidad' (大神), confinada en el cuerpo de un 'lobo' (狼): dos realidades gráficas individuales pero **unidas bajo el mismo concepto** de 'ōkami'. Por otra parte, al igual que la tierra, el Sol es un elemento que en Japón se asocia a la idea de purificar, mostrar y revitalizar, por lo que se vinculó con la figura femenina de Amaterasu. Los kanji de su propio nombre pueden traducirse en los más antiguos registros del idioma como 'cielos (*ama*) que iluminan (*terasu*)', aunque en el juego, Hideki Kamiya concibió la familiaridad de unas variantes cercanas a su nombre («Ammy» en inglés y «Ammako» en japonés) que utilizaría Issun, el compañero de aventuras de la loba. La finalidad de este detalle parece estar orientada a **mostrar una mayor cercanía** hacia un personaje que combina su divinidad con la muestra de reacciones expresivas y mundanas como bostezar o mordisquear a su aliado, toda una actualización de una figura de grandiosa reverencia en el país del Sol Naciente.

En la mitología japonesa, la presencia de la diosa es, de por sí, mucho más solemne y se documenta en fuentes como el Kojiki y el Nihongi, donde un coro de divinidades protagonizan historias de toda índole. Hija del ojo derecho de Izanagi, gobernante de la Alta Planicie Celestial y, según Hadland Davis, el **arquetipo de diosa ideal**, Amaterasu es vista como ascendiente de emperadores y capaz de fortificar y prepararse para la guerra. El mito más famoso que protagoniza y que cuenta con toda una iconografía propia tiene que ver con su agitada relación con uno de sus hermanos, Susanō, el dios del mar y las tormentas. Tras una pelea fraternal causada por las bromas pesadas de este, Amaterasu tomó la drástica decisión de retirarse a una cueva oscura, tapiarla y ocultar así su luz al mundo para siempre. Sin el resplandor y la vida de la diosa, los demonios campaban a sus anchas, por lo que las demás deidades trataron de convencerla infructuosamente de su retorno. Fue, sin embargo, la danza de la bella Amano-Uzume lo que acabó por despertar la curiosidad de la diosa y la hizo salir de la cueva para saber de dónde procedían las risas que dicho baile despertaba. Una vez hubo abandonado su refugio, los dioses lo cerraron para siempre y Amaterasu contempló **un precioso espejo enjoyado** que le devolvió su propio reflejo. Así, de la misma forma que el estilo sumi-e responde a un fin en el juego,

---

[1] *Hadland Davis, F. (2008), Mitos y leyendas de Japón, p.17. Gijón: Satori Ediciones.*

[2] *Mitropoulos, J. (2012), «Final Fantasy VII o una breve introducción al sintoísmo», en Extra Life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea, p.52. Madrid: Errata Naturae*





también la bella historia que ilustra la llegada del primer amanecer sobre el mundo **mantiene un paralelismo** con el juego de Kamiya: la presencia de Amaterasu como heroína y portadora de su mágico espejo es necesaria para hacer frente a una realidad sin luz en la que las tinieblas y los demonios han conquistado la tierra. Sin embargo, que dicha diosa haya sustituido su sedoso cabello negro por blanco pelaje, sus flechas por garras y sus leves sonrisas por aullidos es fruto de la imaginación de un grupo de artistas que hacen uso de su libertad de mirar más allá de lo meramente conocido.

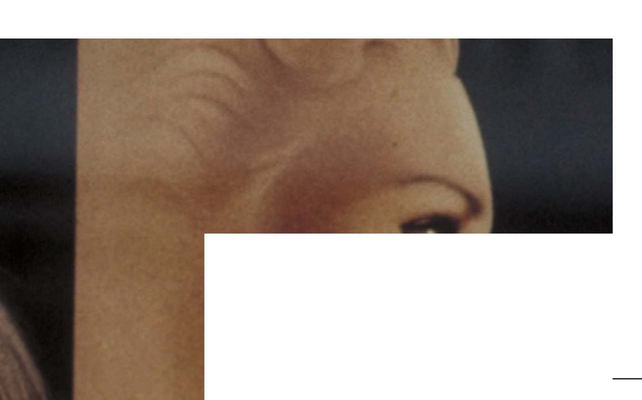
LA MITOLOGIZACIÓN DEL MUNDO

Joseph Campbell, el famoso mitólogo que en 1949 definió el viaje del héroe a través de patrones culturales comunes, señalaba que la mitología era el «canto del universo» y «la experiencia de estar vivos» en una bella equiparación de los artistas con los chamanes, encargados de «mitologizar» el mundo y **plagarlo de referentes**. Las entrañables anacronías de las que en ocasiones *Ōkami* hace gala son una muestra más de los colores que proyecta el prisma del artista y el equipo de desarrollo. De este modo, no se duda en en representar a la gran diosa del Sol como a una loba, a todo un dios de la tormenta como un guerrero imprudente o a **la dama lunar protagonista del primer relato de ciencia ficción del que se tiene constancia** como a una joven que hace uso de un cohete para volver a su casa. Así, la respetuosa mirada de Hideki Kamiya y su equipo hacia un imaginario mítico en constante actualización parece sustentar las palabras de Campbell y cantar el universo. De este modo, uno de los personajes del juego promulgará la filosofía de los trazos sumi-e que le delimitan en una ironía que no puede ser fruto del azar: «En el viaje de la vida el resultado no es tan importante como la resolución». Y así, la entrega al propio jugador del Pincel Celestial como herramienta para pintar los poderes de la naturaleza parece abrazar uno de los más grandes secretos de la Humanidad: que **el arte es capaz de encontrar las respuestas cuando las preguntas pierden su nombre.** ■

"ILUSTRA LA LLEGADA DEL PRIMER AMANECER SOBRE EL MUNDO"



IMAGEN: FRED DUFOUR/AFP/GETTY



LEVEL UP!

HÁBLAME A MÍ

por Nacho Requena

Y de repente, el personaje mira a la cámara. No existe nada más entre el espectador y el actor que encarna ese papel. Se ha quebrado **el muro invisible** que había entre el que está dentro de la pantalla y el que se encuentra sentado en la butaca, sofá o silla. La cuarta pared es uno de los recursos interpretativos más complejos de realizar, pero también una muestra más del poderío actoral si se ejecuta bien. Tras el teatro, el cine y la televisión, los videojuegos también se han encargado de romper este muro ilusorio. Un bloque de hormigón que esta vez se ha hecho de píxeles.

Agosto de 2018

LEVEL UP!

LO QUE HAY MÁS ALLÁ

ROMPER LO QUE NOS SEPARA

Un recorrido a la ruptura de la cuarta pared en el mundo de los videojuegos tomando como referencia a tres diseñadores que lo han empleado en multitud de ocasiones: Sam Lake, Hideo Kojima y Yoko Taro. Vicios y virtudes de cada uno de ellos en sus producciones, así como las manías más particulares de estos genios que ya tienen sello propio o de autor dentro de la industria del ocio electrónico

Siempre me ha fascinado el inicio de *Annie Hall*. Sé que no es la película más excelsa en la filmografía de Woody Allen, pero sí la que considero **más personal** dentro de la carrera del excéntrico director neoyorquino —tanto que no es más que una autobiografía de su relación con Diane Keaton, al fin y al cabo—. Empieza así: «¿Conocen este chiste? Dos señoras de edad están en un hotel de alta montaña, y dice una: "Vaya, aquí la comida es realmente terrible". Y contesta la otra: "Sí, y además las raciones son tan pequeñas…". Pues, básicamente, así es como me parece la vida: llena de soledad, miseria, sufrimiento, tristeza y, sin embargo, se acaba demasiado deprisa».

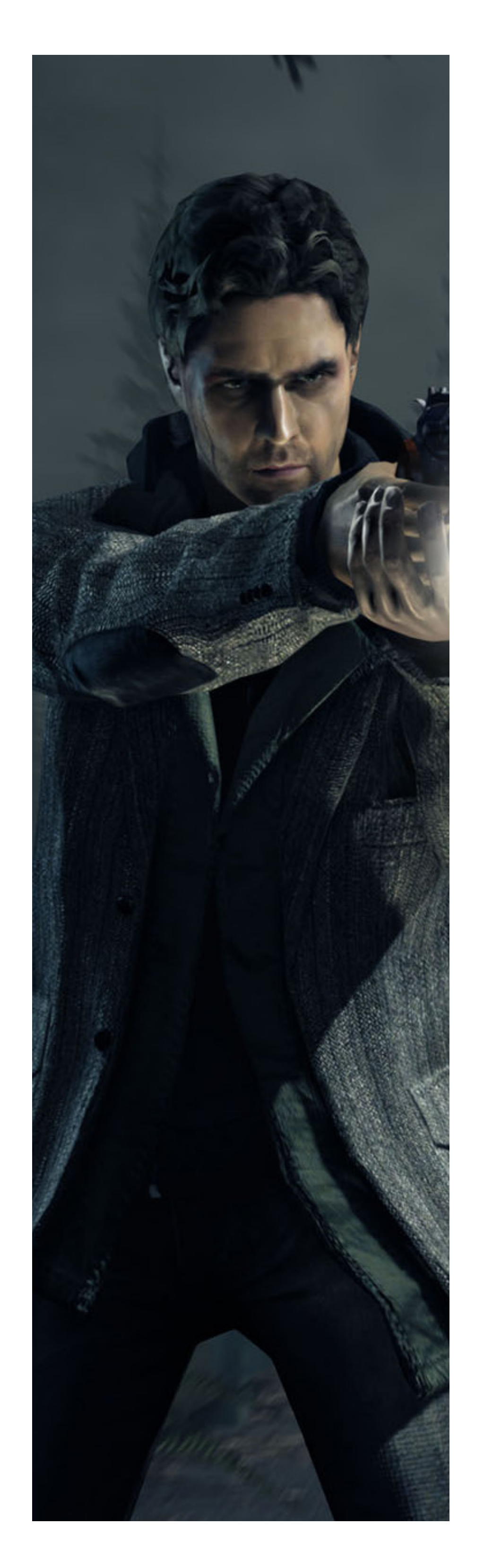
Dejando de lado el magistral chiste que todavía sigue vigente en este 2018 —y más en la era de las redes sociales—, todo este monólogo inicial se hace mirando a cámara. Al espectador. No hay una audiencia ficticia a la que Woody Allen le esté contando esta perogrullada y las siguientes. **Todo va directo a la retina de la persona que se sienta a ver la película**. Sin anestesia y desde el minuto uno.

Annie Hall pasó a la historia por ser una película donde los paradigmas cinematográficos se rompían para dar rienda suelta a la creatividad de Allen. Esto le valió para obtener el Óscar no sólo a mejor director, sino también a mejor película y mejor guion original (y se quedó a punto de ganar el de mejor actor, galardón que sí obtuvo Diane Keaton en la categoría femenina). En el mundo de los videojuegos, **la cuarta pared** también ha contado con centenares de ejemplos, pero sería bueno destacar el sello de autor, es decir, ese mecanismo que pertenece a la idiosincrasia del mismo. En este caso en particular, hay tres escritores que saben emplear la cuarta pared con maestría: **Sam Lake**, **Hideo Kojima** y **Yoko Taro**. He aquí un análisis de sus técnicas.

SAM LAKE

El guionista y diseñador finlandés es una de las figuras más polifacéticas a la hora de interactuar con el jugador. Si por algo destacan sus obras es por adaptarse **a diferentes formatos** con una soltura excepcional: *Max Payne* utilizó el cómic como vía para expresarse; *Alan Wake* recurrió a la novela clásica con una pincelada de programas de televisión matutinos; y *Quantum Break* se fue, directamente, al modelo de las series con capítulos estructurados entre secciones jugables.

En el primer *Max Payne*, Sam Lake jugaba con el usuario en reiteradas ocasiones. No obstante, había una parte que nunca pasará de moda: cuando Max es consciente de que está en un videojuego. El protagonista se encuentra con una misteriosa carta que reza lo siguiente: «Estás



en un videojuego, Max». En ese momento, Payne comienza a darse cuenta de que el texto no miente y que «era la peor cosa en la que podía pensar ahora». Durante toda una viñeta analiza que la rueda de selección de armas está encima de su cabeza, mientras que la barra de vida está abajo.

La introspección que acompaña a toda la obra también está visible en este punto, **una lenta agonía** en la vida de Max al descubrir que no sólo tiene que vengar a su familia, sino también lidiar con estar en un videojuego. Es la manera tan peculiar que tiene de romper la cuarta pared el bueno de Sam Lake. Aquí no se mira a cámara; de hecho, el personaje ni interactúa con el usuario. Sólo se dejan caer tres pinceladas rápidas en una viñeta para captar la atención. Max ya no sólo es un vacuo narrador en su historia, sino también en la del jugador.

Esta pequeña genialidad de Sam Lake vuelve a cambiar de forma en *Alan Wake*. El escritor habla a su público. Y ese público somos nosotros, aunque no lo diga directamente. Todo el videojuego es, en sí mismo, **una ruptura de la cuarta pared**. La narración de Wake tiene como finalidad calar en el jugador, creer que está leyendo una obra de manera omnisciente. Pero detrás de cada palabra, cada frase, cada párrafo, siempre hay un destinatario al que se le está hablando en tiempo real.

En *Alan Wake*, esto se vislumbra bien en los pequeños programas de televisión donde el personaje es, a su vez, el actor principal. En alguno de estos, el escritor mira a cámara y se dirige al supuesto público, que de manera introspectiva es el jugador. Es conocedor de que existe una persona que está controlando su aventura, un periplo que tiene una bonita simbiosis mientras se recogen las páginas de su novela, *Departure*. En otras palabras, no sólo la recopilación de hojas es una muestra más de la ruptura del muro por parte de Sam Lake, sino también el emitir un programa de televisión dentro de un televisor del juego y por consiguiente el nuestro. **Dos pantallas, un solo receptor: nosotros**.

HIDEO KOJIMA

Poco se puede decir sobre Hideo Kojima que no se sepa ya. Más allá de asignar calificativos que para algunos serán merecidos y para otros serán pomposos, la única realidad es que el creativo de Setagaya es una figura única en el mundo de los videojuegos, una mente que merece la pena analizar.

Kojima ha jugado con la cuarta pared desde sus inicios. Ya en los dos primeros *Metal Gear* de MSX2 experimentó con algunas características de este re-

"EL VIDEOJUEGO HA ROTO LA CUARTA PARED CENTENARES DE VECES"

curso, pero no fue hasta *Metal Gear Solid*, lanzado en 1998 para la primera PlayStation, cuando de verdad dio rienda suelta a toda su creatividad con un momento: el de **Psycho Mantis**.

La batalla contra el enemigo con poderes mentales se hizo muy famosa por interactuar con el jugador. Ya de entrada, Mantis era capaz de leer nuestra tarjeta de memoria, el dispositivo donde se almacenaban las partidas guardadas en PSX. Si había producciones de Konami en su haber, el miembro de FOX HOUND era capaz de adivinarlo. Además, también leía los datos del propio juego: si el jugador era cauteloso, si había caído en muchas trampas, si había fallecido en reiteradas ocasiones, etc. Todo esto, que podría haber sido no más que un adorno para fantasear con el usuario —como el de hacer vibrar el DualShock—, cobraba sentido en la jugabilidad cuando era necesario cambiar el mando del puerto uno al dos para poder vencerlo.

Aquí la cuarta pared ya no sólo es un recurso estético a nivel narrativo, **sino también jugable**. De primeras, o cambiabas el mando o no podías superar la batalla. Si se moría varias veces, el coronel Roy Campbell llamaba por códec para preguntarle a Solid Snake si estaba teniendo algún problema al cambiar el mando al puerto dos, ya que no lo detectaba. Gracias a ello, daba una solución alternativa para vencer a Mantis.

Esta maniobra de Kojima no es exclusiva de *Metal Gear Solid*. A lo largo de sus más de tres décadas en la industria del videojuego las ha ido repitiendo. En posteriores entregas volvió a tirar de este recurso, aunque siempre se caracterizó por un detalle: por reflejar en Snake, Raiden o Big Boss al propio jugador. El japonés siempre rompía la cuarta pared a través del protagonista. Campbell o Mantis hacían referencia a que este no había cambiado el mando o que no había sido muy dichoso con las trampas. Ninguna referencia al jugador como tal, sino a que Solid Snake había sido un patoso.

Esta manera de romper la cuarta pared es especialmente curiosa, dado que crea una mímesis virtual entre el jugador y el personaje principal. Mantis o el coronel están hablando de esa persona que tiene el mando en las manos, pero prefieren jugar al despiste y echar la culpa a Snake —así como las posibles soluciones—. A diferencia de Sam Lake, aquí Kojima no quiere que Snake sepa que está en un videojuego, sino que lo recuerde el jugador con momentos como estos.

YOKO TARO

Ya se ha hablado de dos vías de tirar abajo ese muro ilusorio que separa la ficción de la realidad. No obstante, resta una que es la más directa, dura y, por qué no, graciosa: la de Yoko Taro.

El excéntrico creador nipón siempre ha tenido un sello de identidad único, tanto que sus obras crean una fuerte dicotomía entre los jugadores con el amor y el odio como extremos de dicha separación. Yoko Taro no es que rompa la cuarta pared, es que se ríe de ella. **Vacila al jugador en todo momento** y lo hace partícipe de su bendita locura. Y esto, como es lógico, a veces puede no gustar.





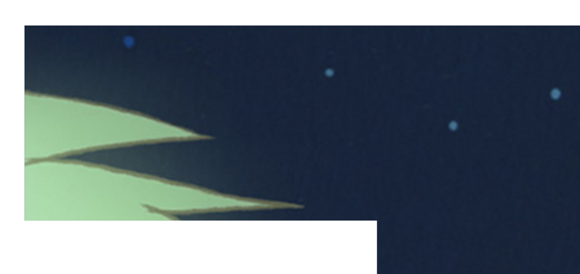
"CADA AUTOR EJECUTA ESTA TÉCNICA DE MUY DIFERENTE MANERA"

Tomando como referencia *Nier: Automata*, su producción más refinada, la ruptura del muro está presente desde los minutos iniciales, hasta tal punto que se puede acabar el juego en el mismo prólogo. Es una manera de decirle al jugador que tiene al auténtico control de la obra. Que da igual cuántas horas de desarrollo existan detrás de ese título: si él usuario quiere, sólo tiene que acabar la partida en cuestión de minutos.

Esto se vuelve a manifestar en detalles tan nimios como el intentar ver la ropa interior a 2B, la protagonista principal. Si se coloca la cámara en la parte inferior, al cabo de unos segundos 2B se dará la vuelta y mirará enojada al jugador. Por cierto, que por esta ruptura de la cuarta pared se otorga un trofeo, logros que también se pueden comprar en la tienda virtual de Emil dentro del título. Cuando miles de jugadores se pelean por tener todos los trofeos de un videojuego dedicando centenares de horas, Yoko Taro viene a escena y dice: «Aquí los tienes, puedes comprarlos en lugar de conseguirlos». Los detalles que diferencian a los genios.

Sam Lake, Hideo Kojima o Yoko Taro son sólo tres figuras de las muchas existentes que han sido capaces de romper la cuarta pared en los videojuegos. Si se ha cogido a estos es por mostrar **las variantes tan multidisciplinares** dentro de este recurso: el primero por hacer partícipe al personaje principal de que está en un videojuego; el segundo por ahondar en que el personaje es el jugador, aunque no se diga explícitamente; y el tercero por directamente hablarle al usuario que tiene el mando sin medias tintas.

Tres formatos igual de válidos de los muchos creados. Un repaso a la ruptura de la cuarta pared en un reportaje narrado, en ocasiones, en primera persona. Porque tú, querido lector, también has formado parte de estas mil ochocientas palabras mientras me dirigía a ti, aunque quizás no te hayas dado cuenta. ■



LEVEL UP!

REGRESO A TERCA LUMIREIS

por Ramón Méndez

En el pasado E3 se cumplió la gran noticia que muchos usuarios esperaban con ganas: un remaster de *Tales of Vesperia*, una de las mejores entregas de la longeva franquicia de Bandai Namco y **uno de los grandes títulos de la historia del rol japonés.** Por desgracia, fue un juego que pasó injustamente desapercibido en su momento, sobre todo en nuestro país, por haberse lanzado solo en Xbox 360 y habernos llegado solo en inglés. Posteriormente se lanzó una versión mejorada para PlayStation 3 que no llegó a salir de Japón y, desde entonces, los usuarios han suplicado por activa y por pasiva el lanzamiento del juego en los mercados occidentales para más plataformas. Tal fue el acoso, que hasta en Twitter se generó un meme cuando la cuenta oficial de la compañía nipona preguntó por qué juegos querían ver traducidos los aficionados y, ante las peticiones de *Tales of Vesperia*, contestaron que «todos menos ese». Por suerte para los usuarios, la sorpresa se guardaba para el décimo aniversario del juego y a finales de este año lo disfrutaremos en Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One y PC. Sin embargo, ¿qué es *Tales of Vesperia* y por qué ha marcado a tantos usuarios en todo el mundo?

Agosto de 2018


IMAGEN: TALES OF VESPERIA

LA CLÁSICA HISTORIA DE BRUJERÍA Y ESPADA
PERO CON PERSONAJES INOLVIDABLES



Tales of Vesperia está ambientado en el mundo de Terca Lumireis. Los habitantes de este mundo utilizan para todo una antigua tecnología llamada **blastia**, de asombrosas cualidades energéticas y funcionales. Sin embargo, en su estado más puro puede resultar dañina para el ser humano. La dependencia de dicha tecnología es tal que hasta los elementos básicos de la sociedad la emplean en las labores cotidianas del día a día, incluso para gestionar los propios suministros de agua. Un día, en la plaza de la ciudad imperial de Zaphias, alguien roba el artefacto que controla esta tecnología en la fuente de la plaza principal de la ciudad, lo cual acarrea el riesgo de que se inunde toda la zona. Es entonces cuando entra en escena el protagonista de esta historia, **Yuri Lowell,** a quien le piden que solucione el problema del agua (aunque sólo porque Flynn no estaba disponible).

Yuri, junto con su perro Repede, decide ir a hablar con el administrador de la zona para que se encargue de la situación, y para tal fin se infiltra en su mansión. Este allanamiento de morada no sale como le hubiese gustado y acaba siendo encerrado. Mientras lucha por huir del castillo, se encuentra con una doncella de nombre Estelle, quien está buscando al caballero Flynn, un buen amigo (y rival) de Yuri. A partir de ahí, la cosa se irá complicando paulatinamente hasta el punto de que el principal enemigo **será una criatura eterna** cuya intención es erradicar la vida del planeta. No quiero desvelar más de la cuenta en lo que respecta al argumento del juego, que sin duda es uno de los puntos más importantes de todo título de rol de corte nipón, pero baste con decir que la historia nos ofrece unos inicios humildes para acabar evolucionando hacia una intriga política y un enfrentamiento de intereses que nos llevará a luchar por el futuro de la vida en el planeta. En cierto modo, se podría decir que el argumento puede pecar de ser un poco

"POCOS JUEGOS SON CAPACES DE CONSEGUIR QUE EL USUARIO CONECTE TANTO CON TODOS LOS PERSONAJES A ESTE NIVEL"

típico sobre el papel; sin embargo, el truco está en saber presentarlo de una manera satisfactoria, interesante y agradable. Y en ese aspecto, *Tales of Vesperia* **saca matrícula de honor**, ya que consigue darle a toda la producción un toque muy personal e insuflar nueva vida a elementos que, en frío, podrían resultarnos muy reconocibles.

Gran parte del mérito corresponde a los excelentes personajes, empezando por los héroes principales. Yuri, el protagonista principal de esta aventura, es un joven alegre y despreocupado que creció en el barrio inferior de Zaphias. Se unió a la Guardia Imperial junto con Flynn, su mejor amigo de la infancia, pero abandonó el ejército por la decepción que le supuso descubrir que la Guardia Imperial estaba corrupta. Ahora lleva una vida de la que se siente orgulloso, ayudando a la gente del barrio inferior a resolver sus problemas, independientemente del tipo de problema que sea. Gracias a su naturaleza amable y a su gran carisma, la gente lo quiere como a un hermano mayor, incluso a pesar de su sarcasmo y de lo escandaloso que es. Esta imagen que se transmite dentro de lo que es el propio juego es algo que llega a sentir el propio usuario, puesto que Yuri es un personaje con abundantes capas y muy bien desarrollado. No solo él está muy bien planteado, sino **también sus vínculos con otros personajes,** lo cual hace que todos parezcan muy humanos.

Por ejemplo, tenemos el caso de Flynn, el amigo y pseudorrival de Yuri. Este joven creció también en el barrio inferior de la capital imperial, aunque decidió quedarse en el ejército después de que desertase. Al ir acumulando hazañas y méritos militares, fue subiendo de rango con bastante rapidez. No obstante, este rápido ascenso acabó provocando el rechazo de los nobles de la Guardia, quienes lo consideraban un engreído y un impertinente. En cierto modo, al igual que Yuri, Flynn se convierte en un foco de esperanza y en el modelo a seguir por los miembros de baja cuna del ejército. Su gran sentido de la responsabilidad lo predispone a proteger a los más débiles, pero le cuesta mantener el equilibrio entre ese deseo de proteger y la necesidad de que se cumpla la ley, algo a lo que lo impulsa un lado conservador y un tanto inflexible de su personalidad. **Esta dualidad en el personaje** hace que cada encuentro con él parezca diferente, según las circunstancias que lo motiven en cada momento. Y precisamente por esa dualidad, suele regañar con frecuencia a Yuri, ya que considera que está malgastando su talento en el barrio inferior y quiere que vuelva a su lado, que sea el apoyo que tanto necesita para poder seguir luchando por los necesitados desde un cargo de responsabilidad oficial.

La tercera pata clave sería Estelle, una chica que, como comentaba antes, se encuentra a Yuri en el castillo mientras intenta escapar. Su naturaleza reservada suele confundir a la gente, sobre todo porque es muy dada a llevar a cabo actos espectaculares. Al igual que los dos amigos, Estelle es es muy entregada y no duda en usar sus artes curativas para ayudar a la gente herida, aunque eso suponga ignorar sus propias heridas. Es difícil hablar de Estelle sin caer en destripes del argumento, porque es una pieza clave de la historia ▸

Un espectáculo visual constante

—

Da igual que estés en un combate, en un pueblo o en una secuencia de vídeo: el mundo de *Tales of Vesperia* está vivo y el motor gráfico lo representa con maestría.



y, sobre todo, su relación con Yuri y Flynn **es un eje muy importante** de la narrativa que nos dejará momentos memorables y emotivos.

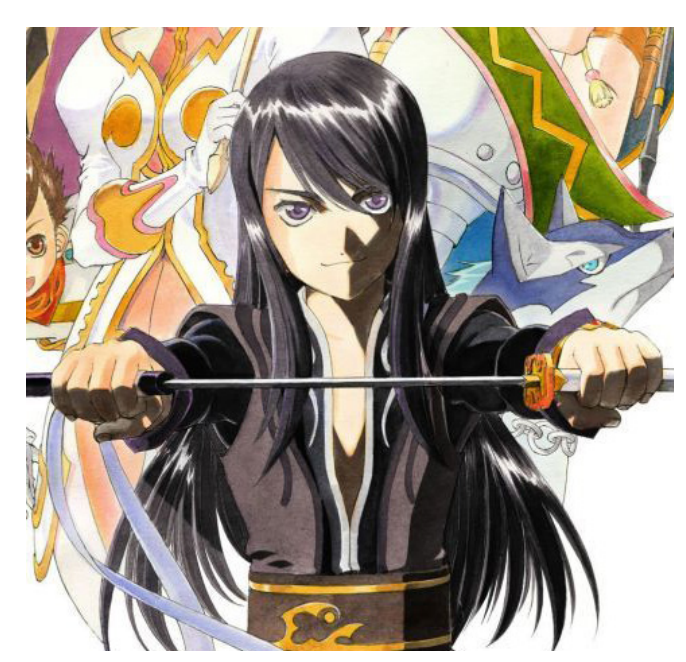
A diferencia de otros juegos, *Tales of Vesperia* no menosprecia a los personajes secundarios en detrimento de los principales, sino que tenemos a un elenco realmente interesante que hace que sea especialmente difícil dejar a alguno fuera del grupo. El más importante, posiblemente, sea Repede, un perro con un solo ojo y una gran cicatriz en la cara que ha acompañado a Yuri desde que no era más que un cachorro. Lleva una pipa como recuerdo de su antiguo amo, pero no fuma. No suele ser amistoso, pero nunca traicionará a nadie a quien haya llegado a aceptar. Resulta curioso cómo un perro consigue ser uno de los personajes más interesantes y profundos del juego, ya que aporta una madurez y una tranquilidad muy necesaria para los personajes tan temperamentales que protagonizarán esta aventura. Además, tiene muchísimo carisma y consigue transmitir infinidad de expresiones y sensaciones a través de pequeñas animaciones y gestos.

Otro de los primeros integrantes del grupo es Karol, miembro de un grupo de cazadores que se une a Yuri y compañía por motivos que no están del todo claro, pero su fanfarronería oculta muchos secretos. Lo mismo con el ninja Raven, una persona frívola, sombría y desconcertante que no deja de aparecer de la nada en momentos inesperados. Sus comentarios, a veces cargados de significados ocultos, sugieren que tuvo un pasado tumultuoso en algún momento de su vida… pero es difícil llegar a sacar a relucir toda la verdad. Judith es una lancera que pertenece a una tribu misteriosa y que está haciendo un viaje fundamental para sus creencias personales. Y por último, tenemos a Rita Mordio, que es posiblemente uno de los **mejores personajes de la franquicia** *Tales of* y del rol japonés en general. Es una maga a lo único que le importan son sus estudios. La gente la considera un bicho raro debido a su franqueza, pero a ella no parece importarle en absoluto la percepción que tienen de ella y lo único que parece emocionarla es la tecnología blastia. Es posible que Rita sea el personaje con menos capas del plantel de personajes, pero transmite tanto carisma desde un primer ▶

Kosuke Fujishima, un genio del diseño de personajes

—

Hemos visto a Fujishima crear todo tipo de personajes para obras muy diferentes y consigue sorprendernos siempre. Su estilo básico es reconocible, pero es capaz de hacer virguerías para conseguir que los propios diseños de los personajes nos transmitan mucho sobre ellos.



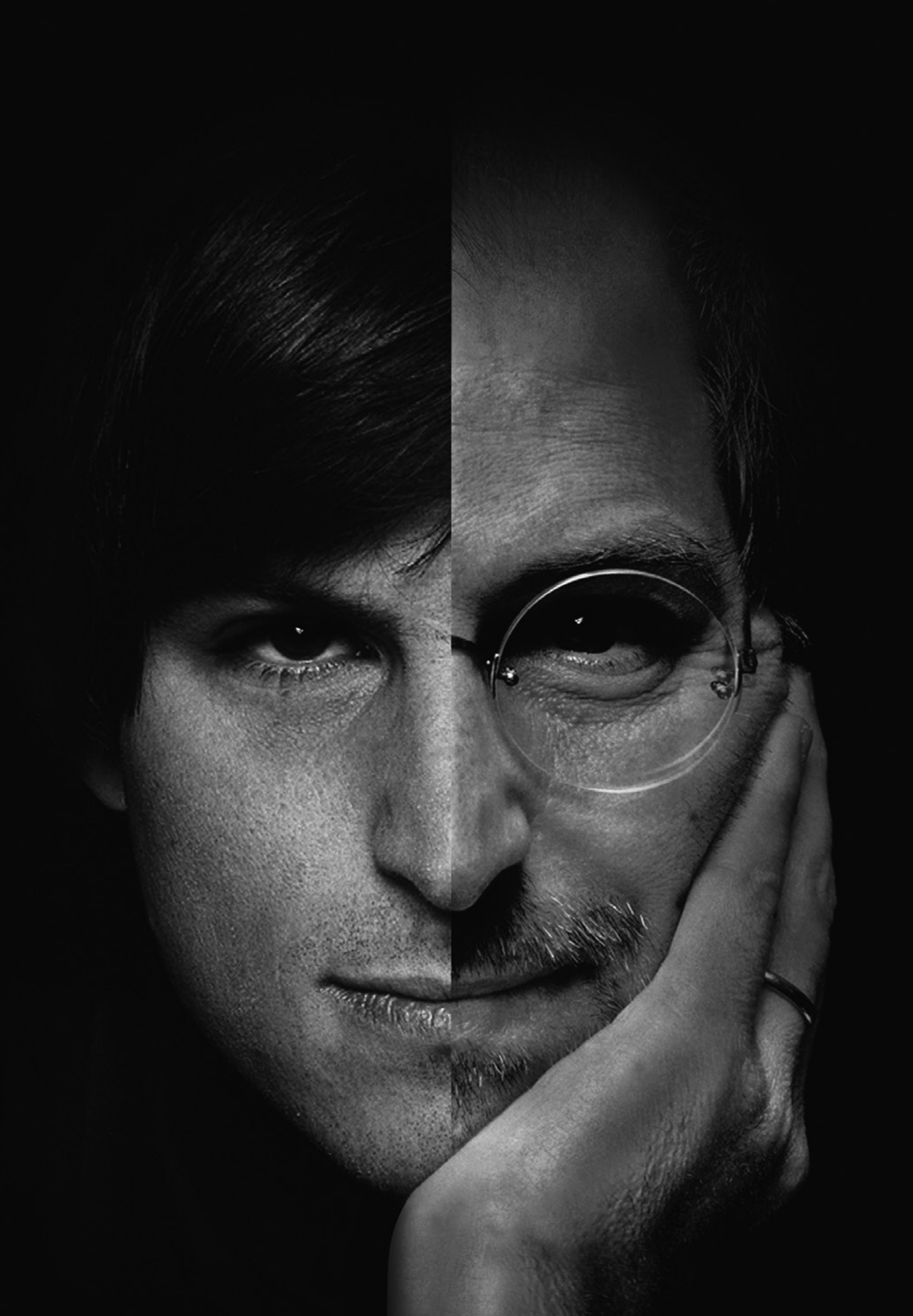
momento que es imposible no encariñarse con ella. En concreto, sus secuencias de victoria en los combate son oro puro.

El hecho de que nueve años después (a Europa no llegó hasta 2009) aún recordemos los nombres de todos los personajes y sus motivaciones **dice mucho sobre el espectacular trabajo narrativo** y el impresionante desarrollo de los miembros del grupo. Son pocos los juegos capaces de conseguir que el usuario conecte tanto con todos los personajes y que consiga sentirse parte del equipo a este nivel; precisamente por eso, *Tales of Vesperia* se acabó convirtiendo en un juego tan reverenciado por los usuarios, incluso a pesar de que a nivel de sistema de juego (con combates dinámicos en los que tendremos control directo sobre los personajes) pueda estar por debajo de otros juegos de rol.

No cabe duda de que otra de las claves del juego es su espectacular trabajo a nivel de diseño. No en vano, el responsable del diseño de personajes es Kosuke Fujishima, respetado mangaka japonés creador de obras como *Estás Arrestado* y *¡Ah, mi Diosa!*, y en cuyo trabajo en el mundo de los videojuegos destaca su excelente labor en la franquicia *Tales of*, con *Tales of Phantasia*, *Tales of Symphonia* y *Tales of the Abyss*. Gracias a un apartado técnico espectacular para la época, los diseños del mangaka nipón cobran vida con más realismo que nunca. El videojuego consigue **hacernos sentir que estamos ante una serie de animación** en la que somos los protagonistas, gracias a esos colores vivos, formas muy definidas y cuidados efectos de luz. Algo que no sólo afecta a los personajes, sino también a los escenarios, con entornos muy vivaces y cargados de detalles, tanto en ciudades como en mazmorras. De hecho, el juego ofrece elaboradas escenas de vídeo animadas, obra del gran estudio Production I.G. (*Ghost in the Shell, Blood* o *FLCL*, entre otras). Y esto, sin olvidarnos de la espectacular banda sonora de la obra, que es fantástica y nos deja, por ejemplo, una canción tan potente para el *opening* como es *Ring A Bell* de Bonnie Pink.

A todo esto hay que sumar elementos en los que no he profundizado por motivos obvios pues son características que se dan por sabidas: un gran mundo repleto de recovecos por explorar y descubrir, unas 50 horas de partida para acabar la trama principal, misiones secundarias, diálogos secretos, combates espectaculares, giros argumentales… En definitiva, tiene todos los elementos del rol japonés y consigue enamorarnos gracias a unos personajes y una narrativa que rayan a un nivel que solo los clásicos consiguen alcanzar. A finales de año será el momento de redescubrir una obra que mereció más suerte en su momento y que esperemos que, en esta segunda oportunidad, el mercado le haga justicia. ■

"*TALES OF VESPERIA* SE CONVIRTIÓ EN UN JUEGO REVERENCIADO POR LOS USUARIOS"



STEVE JOBS
EL *HIPPIE* DE ATARI

por Alejandro Redondo

Es difícil imaginar el nacimiento de Apple sin el breve pero intenso paso de Steve Jobs por Atari. El creativo, de 19 años, desarrolló en pocos meses una gran visión comercial, un refinado gusto por la sencillez y grandes habilidades para el liderazgo. Por el día meditaba y se formaba yendo a clases como oyente; por la noche trabajaba, compartía partidas al *Pong* con su amigo Steve Wozniak y **soñaba con crear** algún día su propia empresa. Nolan Bushnell —fundador de la compañía y principal mentor de Jobs— vio en él la determinación que solo tienen los grandes emprendedores, aquellos que hacen posible todo en lo que creen. El tiempo acabaría dándole la razón

Agosto de 2018

LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

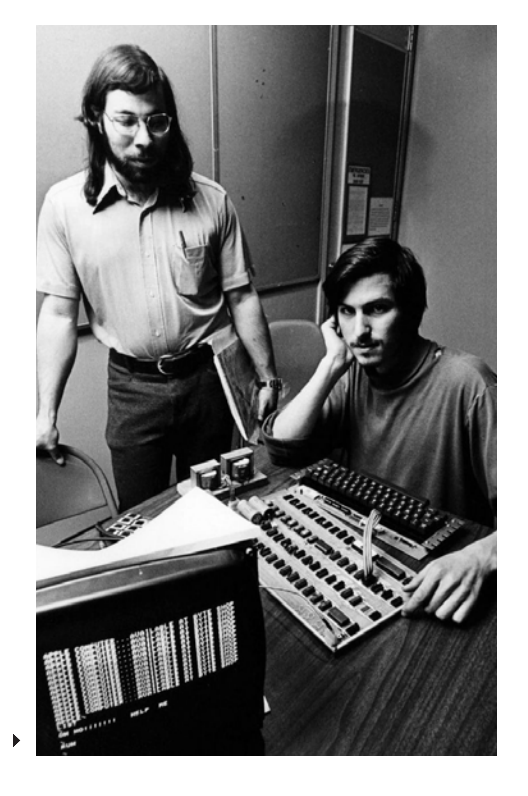
UN BILLETE DE IDA A UN VIAJE ESPIRITUAL

La universidad no estaba hecha para él. Había pocas clases que le interesaban, aunque era obligatorio asistir a todas para conseguir la titulación. Como además las tasas de las matrículas eran bastante altas, en menos de un año decidió finalizar sus estudios en el prestigioso centro de humanidades Reed. Allí permaneció algunos meses más, asistiendo como oyente a las asignaturas que verdaderamente le interesaban y practicando la meditación. A comienzos de 1974 puso fin a su aventura universitaria y regresó a casa de sus padres adoptivos, donde esperaba encontrar el camino vital y profesional a seguir.

Steve Jobs era entonces un joven de 19 años aficionado a la tecnología, al arte y a los estudios humanísticos. Identificado con el movimiento *hippie* de los 60, su personalidad estaba fuertemente marcada por el pensamiento zen, la espiritualidad, el vegetarianismo, la música y las drogas psicodélicas. La iluminación y el autoconocimiento jugaban un papel tan importante en su vida, que su primer movimiento tras instalarse en su ciudad natal fue buscar trabajo para costearse **un viaje espiritual a la India**. Allí encontraría a un famoso gurú que le ayudaría a conocer su papel en este mundo.

Cuando un buen día Steve abrió el periódico en busca de ofertas laborales, se topó con un anuncio que llamó especialmente su atención: «Diviértete, gana dinero». Atari era una de las empresas de moda en 1974. No solo por su éxito en el sector de los videojuegos —con hitos para la industria como la recreativa de *Pong*—, sino también por sus **legendarias fiestas** de empleados y el ambiente de trabajo jovial que se respiraba en sus oficinas. Parecía un buen sitio en el que ganar unos dólares, así que Jobs se presentó ese mismo día en su oficina de Los Gatos, California.

Fue **Al Alcorn**, ingeniero jefe de la compañía, el que accedió a atender al joven. «Me dijeron: "Tenemos a un chico *hippie* en la entrada. Dice que no piensa irse hasta que lo contratemos. ¿Llamamos a la policía o le dejamos pasar?" Contesté: "¡Traédmelo!"». Alcorn vio en él a una persona «inteligente, entusiasta



y amante de la tecnología», por lo que decidió contar con él a pesar de **su aspecto descuidado** y de haber abandonado sus estudios universitarios. Steve Jobs comenzó a trabajar como técnico en Atari por poco más de $700 mensuales. Suficiente como para costear su viaje de mochilero a la India.

Jobs no tardó demasiado en tener los primeros problemas con sus compañeros. Su falta de higiene y su difícil personalidad le hicieron chocar con la mayoría de los casi cincuenta empleados de Atari. Entre las pocas excepciones se encontraban el ingeniero **Ron Wayne** y Nolan Bushnell, padre de la empresa. El máximo responsable sentía cierto apego por Jobs, al que consideraba una persona filosófica e interesante, así que dio con una solución para mantenerlo en la empresa: «Steve era un chico irritable, pero me gustaba, así que le pedí que se cambiara **al turno de noche**. Fue una forma de conservarlo».

Aunque, en palabras de Jobs, todos sus compañeros «eran muy malos», lo cierto es que aprendió mucho en su primera etapa en Atari. Sentía especial **admiración por la sencillez** que desprendían los juegos de la empresa: sin manuales, sin instrucciones, accesibles para todo aquel que tuviese una moneda a mano. Su trabajo consistió en optimizar algunos de esos títulos de recreativa haciéndolos más atractivos y facilitando aún más la experiencia del usuario. Sus tareas solo se vieron interrumpidas cuando decidió que había llegado la hora de volar: la India le esperaba.

Al Alcorn no pudo aguantar la risa. Cuando Steve Jobs le contó que se iba a buscar a su gurú, le animó a que enviase una postal; pero cuando el joven le pidió que le ayudase a costearse el viaje, la respuesta del ingeniero jefe fue algo más directa: «¡Y una mierda!». Poco después, Alcorn recapacitó y le propuso a Jobs un trato: Atari le pagaría un billete a Alemania a cambio de que allí solucionase unas interferencias con unas recreativas que estaban exportando. Desde allí, el vuelo hacia la India sería mucho más asequible. Las dos partes ganaban, así que el joven aceptó y partió sin rumbo hacia el viejo continente.

La aventura de Steve Jobs en la India duró **siete meses.** Nunca encontró a su gurú, recientemente fallecido, pero sí continuó labrando su camino hacia el autoconocimiento. En 1975 se presentó de nuevo en Atari —descalzo y ataviado con ropajes propios del país asiático— para intentar recuperar su trabajo. Alcorn aceptó de buena gana, aunque volvió a enviarlo al turno de noche. Pero esta vez, Jobs no estaba solo.

La mayoría de días venía a visitarlo **Steve Wozniak**, un gran amigo del instituto que trabajaba cerca de allí y que aprovechaba para echarse varias partidas al *Pong* mientras su colega trabajaba.

Un buen día de verano de 1975, Nolan Bushnell quiso reunirse con Jobs. El fundador de Atari tenía en la cabeza **una idea de juego** que consistía en lanzar una pelota contra una pared de ladrillos. En la parte inferior situaría una pala controlada horizontalmente por el jugador, con la que tendría que evitar que la pelota escapase. Bushnell sabía que Wozniak rondaba por las noches en la oficina, así que ofreció la tarea de confeccionar el juego a Jobs porque sabía que acabarían realizándola los dos: «Era como una oferta de dos por uno. Woz era mejor ingeniero». ***Breakout*** había comenzado oficialmente su desarrollo.

En la misma reunión, Bushnell negoció con Jobs **una prima** por cada componente que ahorrase en la confección de la máquina. El joven ofreció a su colega Wozniak que le ayudase a cambio de la mitad del dinero, y éste aceptó sin pensárselo: Woz trabajaría en el desarrollo intentando usar el menor número de chips posible, y Jobs se centraría en el montaje. Los objetivos se alcanzaron, y Bushnell cumplió su parte del trato entregando **varios miles de dólares** como bonificación. Fue Jobs el que engañó a su amigo dándole $350 y haciéndole creer que desde la empresa solo había recibido $700. Woz tardó más de una década en enterarse.

La etapa en Atari influyó mucho en la visión empresarial de Steve Jobs. Nolan Bushnell se convirtió en **todo un referente** para él, y el joven desarrolló aún más sus dotes comerciales y de liderazgo. Su espíritu emprendedor crecía con el paso del tiempo. En ese mismo verano de 1975, Jobs le propuso a Wozniak comercializar los ordenadores que éste último había estado creando en su tiempo libre. En lugar de compartir el conocimiento de forma altruista con otros aficionados a la informática, ¿por qué no intentar obtener beneficios vendiéndolos a todo el mundo? Sin saberlo, habían comenzado una fructífera relación empresarial en la que Woz realizaba diseños y **Jobs los convertía en productos**.

El resto de la historia ya es más conocida. Los dos Steve y su amigo de Atari Ron Wayne abandonaron sus trabajos en 1976 y fundaron **Apple Computer** para comercializar el primer ordenador personal de la compañía. Wayne decidió no asumir riesgos económicos y abandonó el proyecto nada más empezar, pero Jobs y Woz siguieron adelante y lucharon por convertir a Apple en la gran referencia tecnológica que es hoy día. Juntos formaban un tándem imparable, la asociación perfecta entre conocimientos tecnológicos, visión de negocio y una pasión desmedida por cambiar el mundo. Lo consiguieron. ■

"GRAN PARTE DEL ÉXITO DE APPLE RADICA EN LOS MESES QUE STEVE JOBS PASÓ EN ATARI"

—Angie Smets—

"*elegimos* EL CAMINO *difícil*"

Avanzar o quedarse estancado. Guerrilla se enfrentó a ese dilema y eligió el camino difícil, el que implicaba dejar de lado *Killzone* para crear *Horizon Zero Dawn*. En boca de **Angie Smets**, productora ejecutiva, descubrimos los detalles y nos sumergimos en la historia del estudio.

Escribe: **Borja Ruete** · Fotografía: **Juan C. Saloz**


HORIZON
ZERO
DAWN
83
GAME

A solas con
ANGIE SMETS

Productora ejecutiva en Guerrilla Games, creadores de *Horizon Zero Dawn y Killzone*

Leía en *Replay: La historia de los videojuegos*, libro escrito por Tristan Donovan y publicado en España por la editorial Héroes de Papel, que Will Wright se había encontrado con grandes dificultades a la hora de presentar el concepto de *Los Sims* a Maxis, empresa que él mismo contribuyó a crear en 1987: «Los ejecutivos de la compañía se quedaron mirando con cara de incomprensión. Delante de ellos, Will Wright, cofundador de la empresa, cuyo *Sim City* había mantenido a la distribuidora de juegos en el mercado durante la mayor parte de los años noventa, les estaba presentando lo que parecía un fuerte candidato al **peor juego que se había hecho jamás**». Los hombres de corbata fueron testigos de cómo unas personitas que el mismo jugador había diseñado veían la tele, cocinaban, visitaban al señor Roca, salían de casa para trabajar y dormían arropados en sus camas. «Y luego ocurre algo trágico, ¿no?», preguntaron los ejecutivos estupefactos, esperando un giro de guion que diera coherencia a lo que habían presenciado. Cuando Wright lo negó y anunció que se trataba de un simulador de vida, Maxis desdeñó la idea y decidió no financiar el proyecto.

A las empresas les **cuesta arriesgar**. Buscan lo que saben que funciona y rechazan los conceptos innovadores, los que se salen de la tangente o se alejan de las modas del momento. Keiji Inafune, padre de *Mega Man*, llegó a decir públicamente durante un seminario celebrado en la Universidad de Ritsumeikan, Kioto, que a Capcom solo le interesaban las secuelas de sus franquicias consolidadas. *Dead Rising* y *Lost Planet*, los últimos proyectos en los que trabajó antes de poner pies en polvorosa, nacieron a espaldas de los directivos, aunque finalmente quedaron aprobados porque, cuando Inafune los mostró, ya estaban relativamente avanzados. Paradójicamente, en el caso de *Los Sims*, la salvadora no fue Maxis, sino Electronic Arts. La gigante del entretenimiento vio el potencial de la obra de Wright y no se equivocó. En cualquier caso, por mucho que pasen los años, los tira y afloja entre directivos y creativos nunca cesarán.

De todos los estudios que Sony posee en propiedad, hay uno que no se halla en Japón, Estados Unidos, Reino Unido ni en cualquiera de los otros países conocidos por el desarrollo de videojuegos de alto presupuesto. Los holandeses de Triumph Studios firmaron un acuerdo con Codemasters para publicar los juegos de la saga *Overlord*. También fueron los autores de varias entregas de *Age of Wonders*. Sin embargo, el estudio que actualmente sobresale en los Países Bajos no es otro que **Guerrilla Games**—originalmente Lost Boys Games—. Como tantos otros equipos ambiciosos, el estudio fundado en el año 2000 por Arjan Brussee, Arnout van der Kamp, Hermen Hulst, Martin de Ronde y Michiel Mol, inició su andadura como grupo independiente. Su primer trabajo, *Shellshock: Nam '67*, era un *shooter* en tercera persona que vio la luz en PlayStation 2, Xbox y PC. El título, publicado por Eidos, estaba ambien- »




GAME
GAME
GAME
GAME



tado en la guerra de Vietnam, el pedregoso conflicto armado que enfrentó a Estados Unidos y sus aliados contra las guerrillas del Viet Cong y el ejército de la República Democrática de Vietman, amparados por el bloque socialista. Sea como fuere, aquella ópera prima cosechó unas críticas bastante mediocres. Aun así, supuso la primera piedra en la construcción de un estudio que al final ha obtenido los laureles del triunfo.

Cuando pienso en *Killzone*, se me viene a la mente el espectáculo visual de aquel tráiler presentado en el E3 2005. Parece mentira que hayan llovido más de diez años desde entonces, pero el vídeo ha quedado grabado en las retinas de los jugadores como uno de los hitos míticos de la feria; también como recordatorio de que los vídeos no deben alejarse demasiado del producto final, una lección que las compañías han ido aprendiendo poquito a poco. Con *Horizon Zero Dawn*, Guerrilla Games ha tomado **la senda de los laberintos**. Si *Killzone* surgió en una época en la que los *shooters* empezaban a destacar —aunque fuera en la generación de PlayStation 3, Xbox One y Wii cuando se sobreexplotaran—, para su nuevo proyecto decidieron dejar de lado el continuismo y arriesgarse, explorar nuevos retos creativos.

Después de disfrutar de la ponencia de Angie Smets en el Gamelab 2018, el equipo de prensa de Sony me cita en el *hall* del hotel donde se está celebrando el congreso, en Hospitalet de Llobregat. Me llevan a una sala tranquila y vacía. Las voces de la muchedumbre se apagan casi por completo, creando una atmósfera muy acogedora. Antes de que la entrevista dé comienzo, »

nuestro fotógrafo y redactor, Juan Carlos Saloz, prepara una mesa bien iluminada y la decora con un pequeño jarrón. Poco después, la productora ejecutiva de *Horizon Zero Dawn* hace acto de presencia. Desde PlayStation presentan a *GTM* como **una de las pocas revistas** en papel que han sobrevivido a la era digital: «Es de las únicas publicaciones físicas que hay en España, principalmente porque han puesto esfuerzo en ello y han trabajado con un modelo de negocio por suscripción», le explican. «¡Ah, una revista en papel!», exclama. «En Holanda ya no existen desde hace unos años».

Angie Smets trabaja en Guerrilla desde la primera entrega de *Killzone*, lanzado en 2004 en exclusiva para PlayStation 2. Es una mujer que no solo hace acopio de una **amplia experiencia en su campo**, sino que cuenta con una formación que mezcla el arte y el diseño con la parte más empresarial, la ligada a los negocios. Estudió en la Design Academy Eindhoven, una escuela especializada de gran prestigio que, como no podía ser de otro modo, es especialmente dura: «Es muy difícil entrar, tienes que

Angie Smets subraya la importancia de contar con el respaldo de Sony. Confiaron en Guerrilla y no exigieron plazos durante el desarrollo de Horizon Zero Dawn.



“

EL PROYECTO DESCARTADO FUE DARK SILENCE, QUE SE CONCIBIÓ COMO UN JUEGO DE ACCIÓN CON ZOMBIS

”

» realizar un examen de acceso. Lo bueno es que te enseñan a pensar en el producto y en todas sus características: no solo en cómo se ve, sino también en cómo ha sido construido, en los métodos de comercialización, etc». En esencia, «se trata de una escuela en la que te conviertes en diseñador industrial».

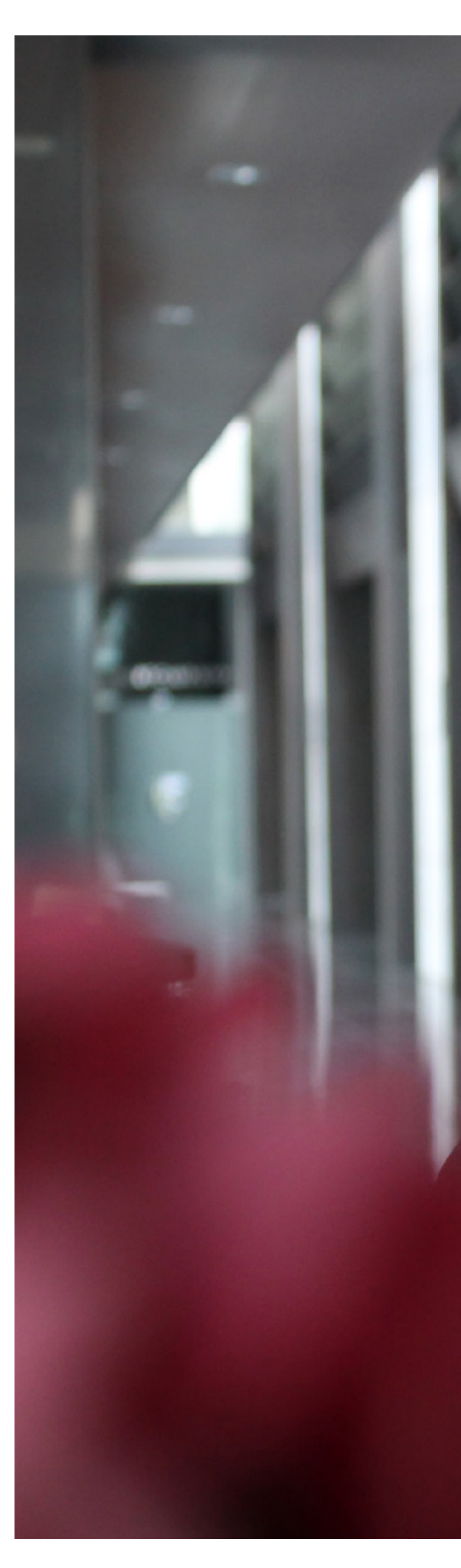
«Me especialicé en interacción humano-computadora». Desde sus años mozos, Smets ha conservado **su amor por los videojuegos**, por lo que no es extraño que haya elegido ese camino. «La compañía en la que trabajaba también experimentaba con un pequeño juego, de manera que me uní a un proyecto de medios interactivos que tenía su propio motor. Era algo muy técnico, pero me divertí mucho en lo personal, pues estaba diseñando la interfaz de usuario para la nueva tecnología. Después, un pequeño equipo que se hallaba trabajando en juegos para Game Boy llegó a un acuerdo con Sony para desarrollar *Killzone* en PlayStation 2. Necesitaban a una persona para realizar el diseño UI y UX», de forma que contactaron con Angie Smets, que a partir de entonces pasó formar parte de Guerrilla Games.

El estudio dejó de ser independiente en 2005, después del lanzamiento de *Killzone*: «Creo que lo que ocurrió es que la colaboración con Sony fue realmente bien, a ellos les gustó lo que hicimos con el primer juego de la serie, así que se interesaron en adquirirnos. Cuando eres externo es más difícil. Para nosotros fue fantástico tener la oportunidad de formar parte de gran esta familia de estudios y compartir experiencias con otros equipos como el de Naughty Dog o Santa Mónica Studios». Ya lo comentó en su ponencia, al igual que hicieron Mark Cerny—responsable de la arquitectura de PlayStation 4, creador de *Sonic 2*, *Crash Bandicoot*, *Knack*, etc— y Shawn Layden—presidente de SIE Worldwide Studios—en sus respectivas conferencias. Según declara la productora, «nos ayudó mucho a enfocarnos más en el proceso de creación de los juegos en lugar de estar continuamente preocupados sobre **cómo se financian los proyectos**».

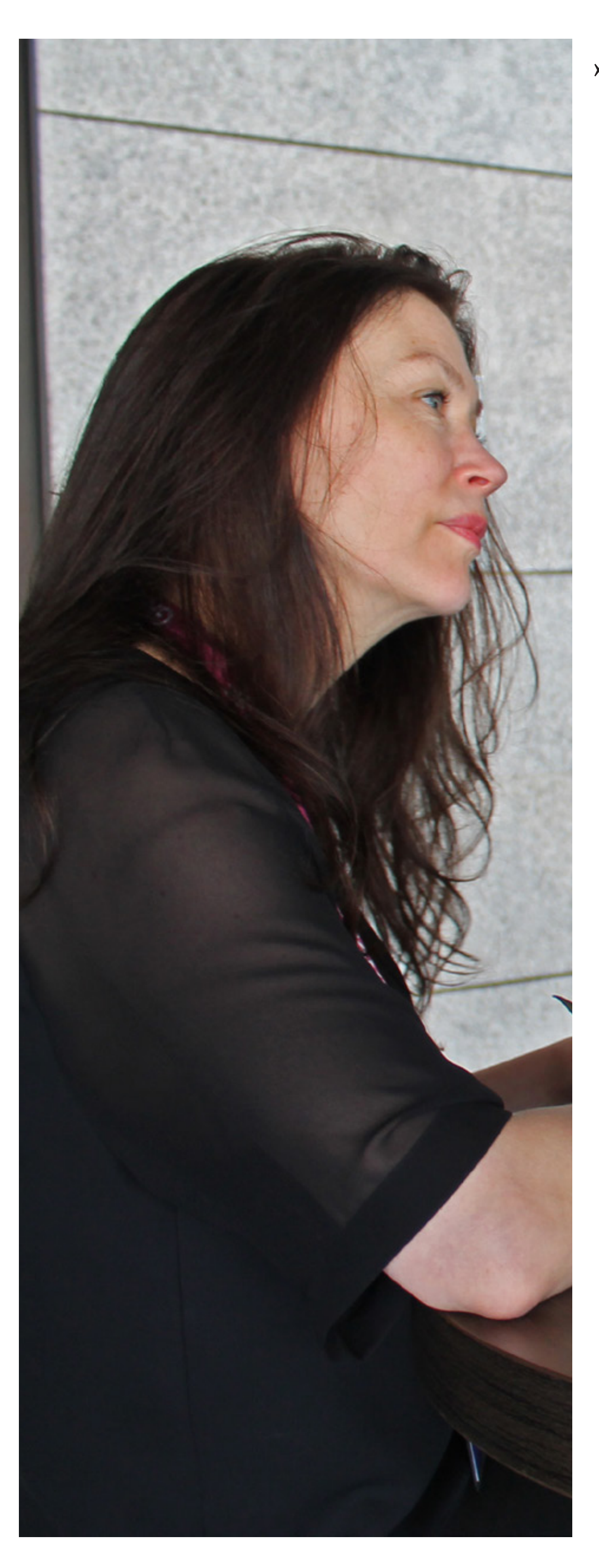
Pese a que a Will Wright y a Keij Inafune les costó lo suyo que sus empresas aprobaran sus nuevos proyectos, Sony ha mantenido una actitud más abierta. De este modo, en las últimas décadas, la compañía nipona ha dado el visto bueno a títulos innovadores como *Little Big Planet* o *Dreams*, ambos de Media Molecule. También se ha publicado la obra de Fumito Ueda, unos videojuegos de corte artístico muy personales tanto en su estética audiovisual como en las propias mecánicas de juego. Incluso estudios de gran reputación por sus *blockbusters*, véase Naughty Dog, han tenido sus oportunidades: *The Last of Us* es ejemplo de ello. *Horizon Zero Dawn*, por su parte, tal vez no sea un videojuego innovador en ese sentido, pero sí **una apuesta diferente** dentro de lo que solía desarrollar el estudio.

No es ninguna sorpresa lo complicado que resulta poner en marcha propiedades intelectuales frescas, puesto que las secuelas de los productos exitosos suelen funcionar bien en el mercado. En el caso de Guerrilla Games, tenían bastante claro que después de *Killzone Shadow Fall* había llegado **el momento del punto y aparte**. Para ese propósito, se llevó a cabo una tormenta de ideas, y de ahí surgió el «documento de diez páginas» con más de «cuarenta ideas» que sirvió de punto de partida para la nueva franquicia.

Las decisiones están presentes en todas las etapas de la vida: elige entre el bachillerato científico o el de letras; estudia Periodismo o Psicología; compra un Mac o un PC; una Xbox One o una PlayStation 4. Aunque a veces se pueden elegir dos o más opciones, en muchos casos es necesario renunciar, dejar algo atrás para concentrarse en lo otro. Hace aproximadamente siete años, Guerrilla Games se enfrentó a ese mismo dilema. El equipo estaba inmerso en la creación de dos prototipos diferentes, pero solo podían quedarse con uno de ellos. **El proyecto descartado fue *Dark Silence***, que se concibió como un juego de acción con zombis como telón de fondo. «Era más cercano a lo que ya teníamos hecho para nuestra tecnología, una experiencia lineal, un juego de acción», describe Smets. »







» «Elegimos el camino difícil». De acuerdo con sus palabras, «a veces piensas en algo que sabes que puedes hacer, pero si eso va a ser el próximo gran proyecto en el que vas a trabajar durante años, también necesitas que el equipo sienta pasión». Entre las dos opciones disponibles, los integrantes del estudio se decantaron por el juego diferente, la obra por la que verdaderamente estaban apasionados, *Horizon Zero Dawn*.

«¡Ey! Esto es algo completamente diferente, tal vez sea demasiado ambicioso», dijeron en PlayStation cuando les mostraron la idea durante una reunión con SIE Wordwide Studios. «Tenían algo de razón en eso», reconoce Angie Smets, «pero creo que como habíamos desarrollado ya tantos juegos para Sony, además de que teníamos *Killzone Shadow Fall* fijado como título de lanzamiento para PlayStation 4, nos permitieron seguir adelante. Un juego pensado para el estreno de la consola siempre es superdifícil de hacer; lanzarlo es un reto muy duro, así que pienso que nos ganamos la confianza de Sony», apunta. «Trabajamos con ellos muy de cerca. Tomábamos las decisiones creativas de forma autónoma, pero siempre con mucha transparencia, es decir, les proporcionábamos muchas actualizaciones».

Una de las cosas que aprendieron a lo largo del proceso es que debían mejorar el modo de comunicar sus ideas a la empresa. Smets recuerda cierta reunión en la que el *feedback* recibido fue bastante negativo. No supieron transmitir los conceptos, por lo que los directivos no comprendieron por qué había dinosaurios mecánicos en ese mundo postapocalíptico, entre otras cosas. De todas forma, eso les ayudó a **aprender de sus errores** y a continuar en la buena dirección. «Como productora, siempre estás mirando cómo puedes mantener el control en el proceso de desarrollo para que sea más predecible, de forma que los problemas se detecten lo antes posible. Cuanto más tiempo tengas, la solución será mejor. Por supuesto, también hay una experiencia general ligada a la tecnología de las producciones previas».

A finales del año 2015, Hideo Kojima se desvinculó de Konami. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* salió al mercado poco antes, cuando su marcha ya estaba confirmada. Tras un período corto de relativo silencio, el legendario creativo decidió dedicar su tiempo a viajar, a conocer diferentes estudios, investigar su tecnología y pensar en su primer proyecto como independiente. El padre de Solid Snake recuperó el nombre de **Kojima Productions** para su estudio y empezó a vender toda clase de *merchandising*, todavía sin ningún juego anunciado. Con todo, pronto se hizo público el acuerdo de colaboración con Sony y se desveló que *Death Stranding* usaría el motor gráfico de Guerrilla Games, el Decima Engine. Lo curioso del asunto es que la tecnología nunca tuvo un nombre concreto hasta entonces: «Nunca le pusimos nombre, lo llamábamos 'El motor', porque ¿para qué darle un nombre? Entonces Kojima empezó a usarlo y en algún momento preguntó: "Oh, ¿cuál es el nombre del motor?". Quería darle crédito y que apareciera en el primer tráiler de *Death Stranding*. »

» Tuvimos que pensar un nombre y nos decidimos por Decima».

¿Por qué eligieron ese nombre? Smets revela que la decisión responde a **tres razones**: «Nos gusta porque se refiere a una pequeña isla construida por los holandeses en el siglo XVIII. Su finalidad era la de comerciar y hacer negocios con los japoneses. También está vinculado, por supuesto, al término 'decimal'. El tercer significado menta a la diosa romana del nacimiento».

Aunque la barrera del idioma es un impedimento, Kojima Productions y Guerrilla Games han protagonizado un diálogo fluido desde que el estudio del japonés entró a formar parte de la «familia PlayStation». Para que esa posibilidad se materializara, ha sido necesario todo un proceso anterior que tiene a *Horizon Zero Dawn* como eje central. En el libro *Blood, Sweet and Pixel*, escrito por Jason Schreier, redactor de Kotaku, hay un capítulo dedicado al truculento desarrollo de *Dragon Age: Inquisition*. Según destapan las fuentes de BioWare consultadas por el periodista, el mayor reto al que se enfrentaron fue el de adaptar Frostbite, el motor que EA DICE diseñó para *Battlefield*. **La tecnología estaba construida y pensada para los juegos de tipo *shooter***, por lo que se vieron obligados a crear toda una serie de herramientas antes inexistentes. Le pregunto a Angie Smets cómo fue ese proceso en el caso de *Horizon Zero Dawn*: «Lo hicimos en dos pasos. Primero trasladamos el motor de PlayStation 3 a PlayStation 4 en *Killzone: Shadow Fall*, de modo que ya teníamos un *engine* para la nueva máquina. De todos modos, todavía era un motor para *shooters*, por lo que nos aseguramos de contar con los programadores suficientes para readaptar la tecnología. Es muchísimo trabajo. No solo el motor en sí, hay otras capas que hay que construir sobre él. Estamos ante una inversión grande que no hay que subestimar».

Gracias a Aloy y a *Horizon Zero Dawn*, la marca PlayStation ha conseguido incorporar a una **nueva heroína** a su elenco de protagonistas. Que el personaje haya trascendido y se haya convertido en una especie de símbolo para el feminismo no ha sido una intención consciente por parte del equipo: «Nunca consideramos el género, nadie lo cuestionó internamente. Nos centramos en crear un personaje de calidad». Según señala Smets, «es un gran ejemplo de lo que supone ser un buen personaje principal que además es mujer. Que otros desarrolladores hayan encontrado su inspiración en ella es todo un halago», remacha.

Al cumplirse los diez minutos de entrevista, apago la grabadora del móvil y me despido de Angie Smets. La cámara dispara unas cuantas fotografías más, pero el momento de abandonar la sala ha llegado. La productora ejecutiva de *Horizon Zero Dawn* todavía tendrá que recibir a periodistas a lo largo de la tarde; *GTM* continuará con su agenda de entrevistas. Mientras tanto, en otro mundo, en otra realidad, una guerrera **blande su arco** y dispara flechas contra gigantescas criaturas. Su *luengo* cabello ondea acompañando cada movimiento de su cuerpo, grácil, suave, brutal. Es día de caza. ●



—A solas con—

TODD HOWARD

«Seguiremos creando títulos para un jugador»

Todd Howard es la cara visible de Bethesda, el hombre detrás de franquicias como *Fallout*, *The Elder Scrolls* o el nuevo *Starfield*. Después de subirse al escenario para recoger el Premio Leyenda 2018 que concede Gamelab, se sienta junto a *GTM* y otros medios para charlar sobre videojuegos.

Escribe: **Borja Ruete** · Fotografía: **Juan Carlos Saloz**

El primer contacto que tuve con la saga *The Elder Scrolls* fue a través de su tercera entrega, *Morrowind*. Ocurrió en un viaje escolar a Alemania, probablemente justo antes del verano de 2003, si la mente no me flaquea. Allí adquirí una copia que venía en un pack de siete juegos de distinta naturaleza, entre los que se encontraban *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* o un videojuego de skate cuyo título no recuerdo, pero que bien podría ser *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Quedé prendado al instante: el **mundo de fantasía y brujería** que Bethesda había construido era diferente a todo lo que había visto antes... y eso que había disfrutado de universos tan embelesadores como los de *Baldur's Gate* o *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* y *Majora's Mask*.

Años después, *The Elder Scrolls IV: Oblivion* acompañó a mi Xbox 360, triste víctima de las luces rojas en dos ocasiones. Tardé más de un año en completarlo, pero en ese tiempo tuve la oportunidad de adentrarme en **cuevas sombrías y bosques frondosos**, cabalgar a la luz de la luna, perderme entre las ruinas antiguas de pueblos olvidados, traspasar portales hacia mundos infernales y utilizar mis poderes arcanos contra los enemigos más poderosos de la región. Si la recepción de *Oblivion* en su momento fue espectacular, ni que decir tiene que *Skyrim* ha logrado batir todos los récords. La broma de que el quinto capítulo—cuya enésima versión vio la luz en Nintendo Switch—está destinado a salir hasta en las **neveras de la cocina**, fue incluso recogida por la mismísima Bethesda para hacer parodia en su conferencia del E3 2018. Solo un par de semanas después, Todd Howard aterriza en la ciudad de Barcelona.

El creativo irrumpe en el escenario vestido con americana azul y camiseta blanca, elegante pero con cierto aire informal. Ha sido invitado a Gamelab 2018 para recoger el **Premio Leyenda**, un galardón que rinde tributo a la carrera de innovación llevada a cabo por profesionales de máximo prestigio, algo que ha permitido a la industria del videojuego avanzar y evolucionar tanto en el ámbito artístico como en el industrial y el económico. Articula un par de palabras de agradecimiento en español y luego regresa al inglés para nombrar a su familia y al resto de personas que han hecho posible una trayectoria tan brillante. Después de recoger el galardón, la ponencia se centra en Bethesda, en sus títulos, en el presente y en el futuro. También queda »


93



» tiempo para charlar sobre *The Elder Scrolls V*, el gran éxito de la empresa norteamericana: «Si no queréis más ports de *Skyrim* no los compréis», bromea el productor ejecutivo ante la audiencia.

Lower Macungie Township es una pequeña localidad de unos 20.000 habitantes situada en Pensilvania, Estados Unidos. Según la información publicada en la web de su ayuntamiento, antes de la llegada de los europeos la zona estaba habitada por un grupo de personas que se autodenominaban «Lenni Lenape». Cazaban por los alrededores y eran conocidos por construir aldeas temporales junto a los arroyos, donde producían y comerciaban con otros pueblos. Más adelante, en el siglo XVIII, unos inmigrantes alemanes se asentaron y fundaron lo que hoy se conoce como Lower Macungie Township, un lugar que, en la actualidad, es un municipio residencial, aunque todavía se conservan las **antiguas granjas de piedra** y los **gigantescos graneros** legados por los antepasados. Fue en ese emplazamiento de origen rural donde nació Todd Howard hace 47 años, en 1971. Un año después de graduarse en Finanzas, allá por 1993, se unió a Bethesda, empresa en la que ha permanecido hasta la fecha.

La entrevista tiene lugar en una salita cerrada, justo al lado de la zona donde los desarrolladores independientes exponen sus productos. Por ello, las voces del exterior se escuchan un poco ahogadas, perdidas tras las puertas clausuradas. La iluminación tenue de la habitación no garantiza que las instantáneas salgan con la luz adecuada, de manera que el fotógrafo no para de apretar el disparador una y otra vez. »



» Mientras tanto, **Todd Howard preside la mesa** y yo me siento a su derecha, libreta y móvil en mano. Como es una entrevista en grupo, otros cuatro periodistas flanquean al productor ejecutivo de Bethesda, que no se ha desprendido de su americana de tono marino. Utiliza un lenguaje educado pero, al mismo tiempo, sabe imprimirle cierto toque humorístico cuando la situación lo requiere.

A principios de la década de los noventa, la compañía norteamericana había producido tres videojuegos basados en la licencia de *Terminator*, la serie de películas creadas por el director James Cameron. El primer título en el que Howard trabajó fue ***The Terminator: Future Shock***, obra poco conocida actualmente (los derechos, según explicó, se hallan en el limbo, por lo que no está claro que se pudiera remasterizar), pero importante porque fue un *shooter* en 3D pionero para la época. En buena medida, los cimientos de los mundos abiertos que construyen hoy en día son los mismos que los de aquella producción: «Se trataba de nuestro primer juego en 3D. Usaba el sis- »

Rage 2, proyecto liderado por Tim Willits, surge de una colaboración entre id Software y Avalanche Studios. Según Howard, en Bethesda les tienen mucho respeto y pensaron que podían aunar fuerzas con el equipo creador de Just Cause.

"

CUANTO MENOS CONSTRIÑAS AL JUGADOR, MÁS TIEMPO DISFRUTARÁ Y PASARÁ EN ESE MUNDO

"

» tema *height map*, que es la manera de dibujar paisajes en tres dimensiones. Eran como piezas de LEGO, copiadas y ensambladas juntas, precisamente lo que todavía hacemos tantos años después. Que alguien haga números del tiempo que ha pasado desde entonces: veinte o veintidós años», rememora. Asimismo, *Future Shock* permitía explorar los escenarios y fue el primero en hacer uso del *mouselook*.

Si en la generación de PlayStation 3, Xbox 360 y Wii imperaron los *shooters*, en la actual generación de máquinas el gusto de jugadores y compañías ha virado hacia otros derroteros. Lo que se lleva ahora son los videojuegos de mundo abierto, cada vez más vastos en elementos y misiones, que a veces se interrelacionan en entornos online ofreciendo todo tipo de servicios. Sin embargo, estas producciones han arrastrado varios problemas que no todos los estudios han sabido solventar. Uno de ellos es, sin duda, el hecho de que el usuario siente que todas las **misiones** son **repetitivas o de recadero**. Por fortuna, estudios de la talla de CD Projekt Red han trabajado con auténticos departamentos de guion para dar color y contexto a las tareas secundarias. De todos modos, ¿cómo serán los mundos abiertos del futuro? Al respecto comenta Todd Howard: «Cuanto menos constriñas al jugador, más tiempo disfrutará y pasará en ese mundo, de modo que tenemos un montón de ideas sobre cómo mejorarlo». Alaba el trabajo de Ubisoft y del estudio creador de *The Witcher*, ya que, de acuerdo con sus palabras, «hacen un trabajo magnífico y son muy buenos contando historias». La evolución de los denominados *open worlds* va a ser indudablemente visual, pero, aun así, Howard desea explorar el modo en el que las acciones del jugador afectan a lo que ocurre en el mundo para que cada uno de ellos viva experiencias únicas. Tampoco desdeña el elemento emergente: «Cuando jugamos *Fallout 76* en la oficina surgen muchas historias y no sabemos lo que el otro jugador va a hacer. De repente, esa locura que no hemos planeado ocurre». Al fin y al cabo, Bethesda es una compañía que presume de identidad propia, ya que sus juegos contienen **«cierto ADN»** que intentan trasladar a todas sus producciones, señala el desarrollador: «Nos gusta tratar los juegos de la manera más abierta posible: haz lo que quieras, diseña tu propio personaje, juega durante mucho tiempo, etc».

Tras la compra de Lucasfilm por parte de Disney, Electronic Arts firmó un acuerdo para producir los próximos videojuegos basados en *Star Wars*. Entre los flamantes títulos anunciados se hallaba una obra desarrollada por Visceral Games y dirigida por Amy Hennig, directora creativa de la trilogía original de *Uncharted*. El año pasado, no obstante, la gigante canadiense publicó un comunicado en el que se informaba del cierre del estudio de *Dead Space*, al tiempo que se mencionaba que su proyecto cambiaba de manos y pasaba a ser responsabilidad de EA Vancouver. De todos los »



» puntos contenidos en ese documento, lo que más me llamó la atención fue que la razón esgrimida para la cancelación respondía a la idea básica de que los **juegos lineales para un jugador** ya no son válidos en el mercado actual: «A lo largo del proceso de desarrollo, hemos probado el concepto de juego con jugadores y escuchado su *feedback* acerca de lo que quieren jugar. Mientras tanto, la compañía ha observado los cambios fundamentales en el mercado. Ha quedado claro que, para crear una experiencia a la que los usuarios quieran volver y disfrutar durante un tiempo prolongado, debíamos modificar el proceso de diseño».

¿Han muerto los juegos para un jugador? Se pregunta mucha gente. Lo cierto es que las compañías tienden a añadir elementos multijugador o de servicios a todos sus productos. Con todo, a Bethesda no parece preocuparle. No solo ha publicado *Prey* y *Wolfenstein II: The New Colossus*, sino que ha apostado por *Rage 2*, que es otro título destinado a jugarse en solitario. «Nuestra compañía »





“

ES OBVIO QUE HEMOS FRACASADO AL COMUNICAR EL CONCEPTO DE *FALLOUT 76*

”

» seguirá creando un montón de juegos para un jugador, además de los multijugador, que han funcionado bien. **Buscamos el equilibrio entre ambas modalidades**», reflexiona Howard. Pese a todo, las cifras de ventas y la calidad no siempre caminan de la mano. «Por supuesto, deseamos que todos nuestros juegos vendan lo mejor posible, pero, si no lo hacen, eso no quiere decir que no vayamos a crearlos o que no aporten ninguna clase de beneficio», y añade: «*Wolfenstein II*, desarrollado por Machine Games en Suecia, es un juego del que toda la compañía está orgullosa. La historia es increíble y nadie lo hace mejor que ellos». En Bethesda reafirman así su intención de apoyar proyectos que saben que no van a vender tanto. «Después de todo, *Fallout* y *The Elder Scrolls* sí lo van a hacer, ¿no?», argumenta.

***Starfield* es la primera nueva IP de Bethesda en 25 años**. Aunque se anunció durante la feria de Los Ángeles, el breve teaser apenas da apenas pistas de lo que podremos esperar cuando la obra llegue a las tiendas. No da la impresión de que vaya a ser algo inminente ni mucho menos. Ante esta pregunta, Howard se limita a pedir «paciencia», puesto que «queda mucho camino y todavía va a tardar un poquito». De hecho, según ha desvelado, la idea de *Starfield* se puso en marcha «justo después de que el desarrollo de *Fallout 4* finalizase». Todd Howard no puede evitar sentirse emocionado ante el reto que representa trabajar en un proyecto completamente nuevo y, aunque intentamos tirarle de la lengua, sabemos que hoy no vamos a descubrir nuevos detalles sobre el juego espacial que tienen en la sala de máquinas.

Otro de los juegos importantes de Bethesda de cara al futuro es *Fallout 76*, que, gracias a un agudo movimiento de *marketing*, logró que todo el mundo hablara de él en las semanas previas al E3. El problema, sin embargo, es que **el concepto de juego no ha quedado demasiado claro**: «Es obvio que hemos fracasado al comunicarlo», reconoce entre risas. Para Todd Howard, es difícil explicar en qué consiste porque «todo el mundo lo compara con otros juegos» y, a primera vista, lo nuevo de los padres de *The Elder Scrolls* se siente muy similar a la cuarta entrega de *Fallout*. No obstante, según señala, «los objetivos globales son diferentes». Ninguna de estas palabras nos acaba por sacar de dudas, pues es como si Howard estuviera rodeado por un halo de misterio.

Misterio también fue lo que aconteció con ***The Elder Scrolls Travels: Oblivion***, una versión portátil prevista para **PSP** y diseñada por Climax, el estudio detrás de *Silent Hill Origins*. Al igual que las criaturas de la noche de aquel *survival horror* de Konami, nunca llegó a ver la luz del día, así que, con mucha intriga, le pregunto a Todd Howard por qué abandonaron el proyecto. Esta vez sí obtengo una respuesta que alivia mi curiosidad: «No estaba funcionando de la manera que queríamos, esa es la respuesta corta. No veíamos un camino transitable para que la gran *demo* se convirtiera en un gran juego. Seguimos probando y al final no creímos que fuera a funcionar, así que tuvimos que dejar el proyecto de lado». Los jugadores que quieran experimentar con una versión portátil tendrán la oportunidad de hacerlo si prueban *The Elder Scrolls: Blades* en sus teléfonos móviles, pero, aun así, más allá del componente portátil, los conceptos de los dos juegos son muy diferentes.

Al finalizar el encuentro, el creativo de Bethesda acepta subir al *hall* del hotel para posar frente al fotógrafo de *GTM*. No presencio la sesión, pues nos espera una larga jornada de preparación de entrevistas y demasiado trabajo pendiente. **El bloc de notas se abre en una página en blanco**. A continuación, el bolígrafo traza las letras acompañando el vaivén de mi mano. La caligrafía es imperfecta y algo ininteligible incluso para su propio autor y, sin embargo, los vocablos escritos fluirán como palabras, convertidas en preguntas bien medidas. Gamelab se cierra por hoy, mañana será otro día. ●



AUTOR

STEVE HENDERSHOT

...

Natural de Michigan, es periodista y músico a partes iguales. A finales del 2017 publicó su libro *Undisputed Street Fighter.*

—

"Entrar en el apartamento de Yasuda fue como adentrarse en una universidad dedicada a Street Fighter*".*

—

En la actualidad escribe para el medio *Chicago Business.*



Steve Hendershot,
Street Fighter, el arte y la innovación detrás de la saga que lo cambió todo.
Barcelona, Minotauro, 2018

STREET FIGHTER A TRAVÉS DE SU ARTE

Hay mucho más detrás de la ensalada de puños

La obra de Steve Hendershot ahonda en la mítica franquicia de combate desde la perspectiva de sus pinceles tras conocer a sus responsables.

por ***Alejandro Castillo***

Debo confesar que ando muy pez sobre la farándula alrededor de *Street Fighter*. Nunca he sido un gran jugador del género, quizá porque no he encontrado la entrega exacta en el momento exacto, o simplemente porque no me encuentro tan cómodo en su terreno competitivo. Es algo extraño; pensándolo friamente, **he pasado más de la mitad de mi (corta) vida enfrascado en el territorio multijugador**, queriendo medirme frente a frente a los jugadores de todo el mundo. **El gen de la competición está en mi ADN** y, precisamente, ese carácter encaja a la perfección con los duelos cuerpo a cuerpo de *Mortal Kombat, Guilty Gear* o la saga protagonizada por Ken y Ryu.

Aunque sepa de sus entresijos, **la pasión es un lenguaje universal que no precisa de traducción para comprenderlo.** Ha sido justo eso lo que he sentido tras completar la lectura de *Street Fighter, el arte y la innovación detrás de la saga que lo cambió todo.* En él, un desconocido para nuestras fronteras, **Steve Hendershot**, elabora una investigación desde los mismísimos puntos calientes de la compañía en Japón. **Este periodista de origen estadounidense** nunca ha escondido su amor por tan mítica marca y, precisamente por ello, ha querido compartir una pizca de su experiencia a la búsqueda de sus principales responsables.

Los primeros capítulos se centrarán precisamente en ello, en la búsqueda, recepción y primer contacto con las caras visibles dentro de Capcom. Es curioso cómo **narra sus miedos sobre su viaje a Tokio.** Tan solo tiene una única oportunidad de reunirse poco a poco con aquellos personajes que tanto ha idolatrado tras la pantalla. **Todos sabemos del especial carácter nipón**, y es que en un momento determinado incluso temió que Yasuda se echara para atrás ante la posible incomodidad que sufriría al ver tantas caras extranjeras. El resto, como es natural, tendréis que descubrirlo en el interior del libro.

En un primer momento puede parecer otra publicación más sobre el pasado, presente y futuro de una determinada propiedad intelectual. Sin embargo, aquí Steve ha querido desmarcarse completamente de esta corriente para centrarse durante gran parte de la obra en los aspectos artísticos de todas las entregas y, de manera pormenorizada, en todos los combatientes. **El resultado es una especie de enciclopedia donde, por una parte, iremos descubriendo curiosidades y anécdotas de tan afamados nombres, mientras que otra mitad toma tintes de ensayo.**

Salvando la distancia, me recuerda a las sensaciones que me dejó *Halo: The Art of Building Worlds*. Quizá la obra de Titan Books tenía un formato más cercano al libro de arte clásico, el cual acompañaba con pequeñas anotaciones ciertas imágenes de relevancia. La adaptación ha







sabido rehuir de las pequeñas cápsulas de información para detallar en mayor profundidad lo que quiere expresar de las grandes vertientes del juego.

El texto fue publicado originalmente a finales del pasado año al otro lado del charco, y no ha sido hasta el pasado mes cuando por fin ha llegado la ansiada traducción de la mano de Minotauro Games. **Sus poco más de trescientas páginas han llegado incluso a que me replantee una pequeña incursión hacia su oferta**. Lo cierto es que, tras el fiasco que supuso el lanzamiento de *Street Fighter V*, la franquicia siempre está en primera línea de actualidad, ya sea con nuevas ediciones de sus clásicos o por su llegada a nuevas plataformas de la talla de Nintendo Switch.

Más allá de servir como canal para hacer fluir el poder de lo visual dentro de sus dominios, **me atrevería a decir que incluso llega a tener valor divulgativo**. Desde la perspectiva de un diseñador gráfico, artista o ilustrador, haber finalizado su aventura literaria puede servir para seguir moldeando el estilo de sus propios pinceles. Al fin y al cabo, **estamos hablando de un videojuego con más de treinta años a sus espaldas,** y que ha pasado por casi la totalidad de las técnicas de tratamiento de imágenes que han sido usadas en esta industria.

"LOS LIBROS PLASMADOS DESDE EL CORAZÓN SON FÁCILMENTE RECONOCIBLES, Y ESTE ES UNO DE ELLOS".

Porque **tras Blanka, Vega o Chun-Li se encuentran incontables horas de trabajo y más de un lápiz desgastado.** De los *sprites* populares de las recreativas hasta los últimos modelos *cell-shading* de la quinta entrega numerada, han pasado por multitud de estilos que han dado forma poco a poco a la visión que tenemos los jugadores del buque insignia de Capcom.

En definitiva, **Steve Hendershot ha logrado reunir un gran trozo de historia del videojuego** tanto para aquellos (servidor) que solo conocíamos la superficie, como para los acérrimos que sueñan por llegar algún día a la EVO. *Street Fighter, el arte y la innovación detrás de la saga que lo cambió todo*, está dedicado a todos aquellos que sienten con pasión su título favorito, independientemente de cuál sea. Los libros plasmados desde el corazón adquieren un color fácilmente reconocible, **y este es uno de ellos**. ■



AUTOR

PEDRO SILVA

...

Nacido en Sevilla en 1986, Silva estudió una ingeniería técnica informática. Aunque hoy aplica dichos conocimientos desarrollando juegos móviles, también se ha prodigado en labores periodísticas. El autor de *¡Hazte con todos!* ha participado en medios como Gamereactor o Revogamers. Su pasión por *Pokémon* trasciende la saga ludoficcional, pues Silva publicó sus propias pokéaventuras en la web Universo Pokémon.

—

"Pokémon merece el respeto de todo aficionado a los videojuegos y a la cultura popular por su riqueza y atención al detalle".

—



Pedro Silva
¡Hazte con todos! El fenómeno Pokémon: origen y evolución
Sevilla, Héroes de Papel, 2018
205 pp. 22,00 €.

WIKIDEX IMPRESA

Poco ambicioso; la sexta generación de los libros

¡Hazte con todos! de Pedro Silva se me antoja como una oportunidad perdida. Su propuesta, *per se*, caducó antes de encuadernarse.

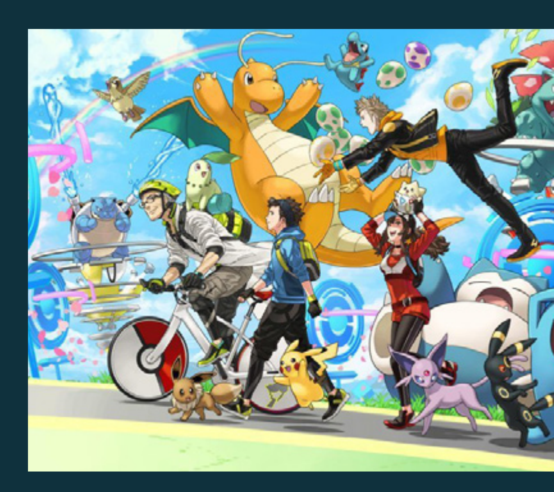
por ***Israel Mallén***

Una parte de mí jamás le perdonará a Ash que no sea como Rojo. El periplo del primer Maestro Pokémon que todos encarnamos marcó a una generación de jugadores. Quizá por eso **siempre fantaseé con que Ash emulara a su homólogo videolúdico**. Bien sabido es que jamás lo hizo, víctima de un guion que nunca lo concibió como personaje —con su correspondiente y deseable evolución— y sí como una vulgar herramienta mercadotécnica.

Iluso de mí, conservé la ilusión por verle alzar un título canónico —más allá del obtenido en las Islas Naranja— hasta la temporada correspondiente a la sexta generación. Por animación, confección del equipo y tono de la serie, por fin parecía que **Ash iba a culminar su madurez**, cocinada durante cinco generaciones, para alzarse campeón. Me equivoqué. Greninja pereció en el último instante de una de las batallas más épicas e intensas que he presenciado. Acto seguido, me enfurecí por la falta de ambición de los guionistas y por sentir que Ash renunciaba a crecer junto a mi generación, aquella que lo acompaña desde el arranque de su viaje.

No obstante, por primera vez, supe aceptar que el anime de *Pokémon* dejó de hablarme en cuanto entré al instituto. El tono de la nueva temporada en Alola, pese a su excelsa animación, fue lo último que necesité para **aprender a avanzar sin una de las series de mi infancia.**

Al llegar a la última página de *¡Hazte con todos!*, sentí algo similar a lo descrito líneas ha. **Cierta decepción** por la evidente falta de ambición de un libro, el de Pedro Silva, que no trasciende el mero repaso. Se limita a mencionar las novedades de cada generación y a recordar la existencia de unos *spin-off* cada vez menos comunes. Con un planteamiento tan descriptivo, la obra de Silva caducó en el preciso instante en el que este la envió a Héroes de Papel para que prepararan su impresión. **No aporta nada que no brinde Wikidex**, enciclopedia colaborativa con muchas más posibilidades de ampliación, profundización y actualización por su naturaleza online. Fue en la postrera pieza de celulosa cuando entendí que, simplemente, **este libro no es para mí**.

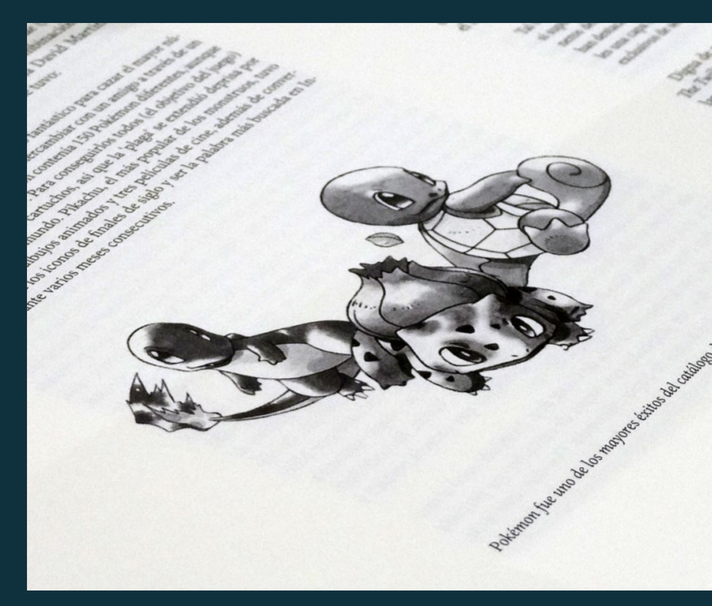


He investigado los entresijos de la saga de mi vida, *Pokémon*, durante años. Profundicé en el lore **cuando ni siquiera sabía qué significaba ese vocablo**; inicié mi trayectoria competitiva tropezándome con EV, IV y otras tantas estadísticas. Precisamente por eso, un repaso semiaséptico a las novedades e impacto de cada generación me deja con hambre. Y en lo que respecta a *Pokémon*, **Arceus sabe que tengo el apetito del más voraz Snorlax**.

«Sea cual sea tu relación con *Pokémon*, aspiro a que hayas reencontrado en estas páginas la pasión por la franquicia», ambiciona el autor antes de poner el punto y final a su libro. Si tu amor por la saga permanece intacta, **si tu interés por *Pokémon* ha hecho que crezcas junto a ella** y si como yo has pasado de jugar a estudiar tan maravillosa diégesis, este libro no es para ti. El problema no es tanto la obra de Silva, idónea para el grupo de jugadores que él mismo menciona por su valor didáctico y su incuestionable labor de documentación, sino yo.

No hay una sola anécdota recogida por este manual de Héroes de Papel que no conociera. Cuando una obra es incapaz de aportarte algo nuevo, **no siempre es por su culpa**. A veces, uno crece y necesita nuevos retos, por lo que releer hechos y datos que interiorizó hace años no sirve de nada.

Me cuesta **no trazar una línea que conecte el libro de Silva con *Pokémon Let's Go***, la próxima iteración de la franquicia. Es abiertamente casual, desvergonzadamente accesible y firmemente sencilla. Las dos entregas buscan reeditar el éxito abrumador de *Pokémon GO* —difícil en plataformas, mercados y contextos tan distintos— emulando la gran virtud del juego de móviles. *Let's Go* reduce todos los conceptos vinculados a *Pokémon* a uno solo: su valor como herramienta de socialización. Así, deconstruyendo la franquicia al máximo, espera **captar de nuevo a quienes zarparon del puerto de Ciudad Carmín para no volver jamás**. Sé que no es para mí, pues ansío un argumento de la talla del de quinta generación, un reto equiparable al Frente Batalla y una sensación de aventura que a duras penas recuerdo. Lo jugaré, pero no podrá frustrarme porque sé que no es 'mi *Pokémon*'. **Con el relato de Silva ha pasado exactamente eso**.



"LA OBRA DE SILVA PADECE EL MISMO PROBLEMA QUE LAS ENCICLOPEDIAS FÍSICAS, CADUCAS EN UN CONTEXTO DIGITAL"

¡Hazte con todos! satisfará a quien busque redescubrir la saga de Game Freak partiendo de las curiosidades más llanas, así como llenar los huecos que quedaron tras cesar su experiencia como entrenador. **Sirve como manual de consulta rápida** si por un casual es imposible acceder a internet, una herramienta con la que conocer cómo y cuándo salieron cada uno de los títulos. Si no es tu caso, **Wikidex presta un servicio notablemente más útil**. En cierto modo, la obra de Silva padece el mismo óbice que las vetustas enciclopedias físicas: poco o nada pueden hacer contra las digitales.

Ahora que la literatura casual sobre *Pokémon* ha encontrado su particular estandarte, es el momento de **dar un paso al frente**. De que alguien recite aquello de «llegaré a ser el mejor, el mejor que habrá jamás» mientras redacta una obra profunda sobre todo lo que Pikachu y compañía han brindado a lo largo de estos más de 20 años. *Pokémon* lo tolera perfectamente. Es más, para mí lo merece como ninguna otra saga. **Dicen que hay que predicar con el ejemplo...** ■





AUTOR

TRISTAN DONOVAN

...

Periodista y escritor, entre otras cosas. Ha participado en medios como The Guardian, EDGE, Stuff, The Big Issue o Games TM.

—

"El hardware establece los límites de lo que se puede lograr, pero no dicta lo que se puede crear".

—

Actualmente vive en Reino Unido con su pareja y dos perros salchicha.



Tristan Donovan
REPLAY: La historia de los videojuegos
Sevilla, Héroes de Papel, 2018
Traducción: Concha Fernández
543 pp. 23,00 €.

UN LIBRO IMPRESCINDIBLE

De los rudimentos al videojuego moderno

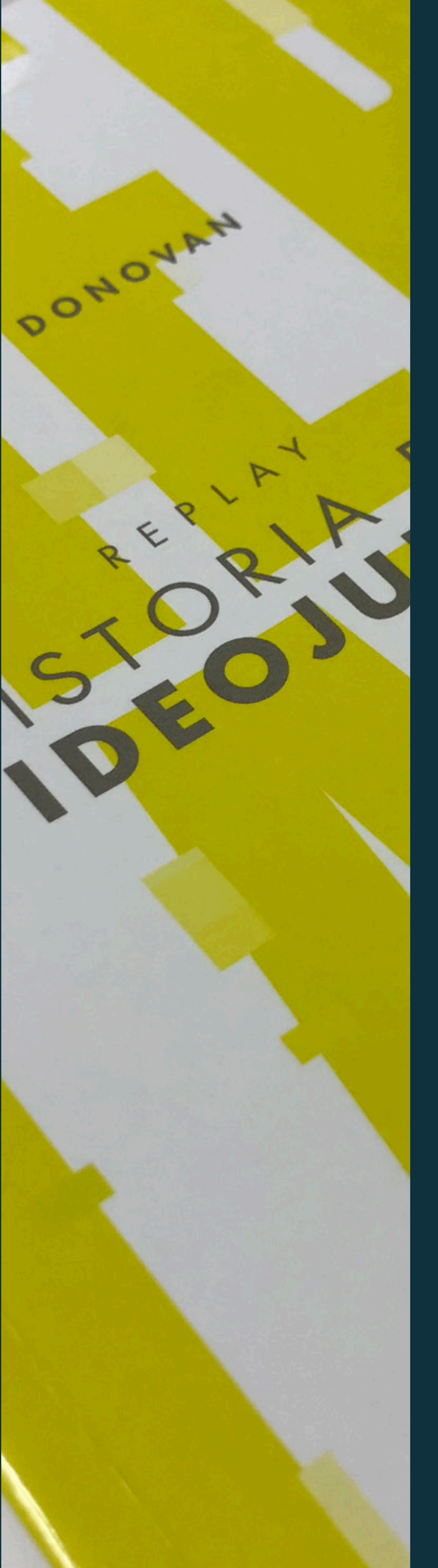
Héroes de Papel presenta *Replay*, un tomo indispensable que traza los orígenes y el desarrollo del videojuego a través de una profunda investigación.

por ***Borja Ruete***

Los videojuegos están cargados de ideología, por mucho que unos cuantos intenten despojarlos de su identidad cultural. Como producto artístico, las obras **contribuyen a transmitir pensamientos y valores a la sociedad**. Esto ha sido así desde los inicios, tal y como se refleja en las páginas de *Replay: La historia de los videojuegos*, la edición española del libro escrito por el periodista Tristan Donovan y publicado en España por Héroes de Papel. Cuenta con una maravillosa traducción a cargo de Concha Fernández.

«Estaba harto de las puntuaciones porque no tenían sentido», rememora Eric Chahi, creador de *Another World*, en el capítulo que narra los coqueteos del videojuego con el cine. «Entraba en conflicto con el universo de *Another World*. Quería que el jugador se implicara totalmente, sin más distracciones que el propio mundo y sin motivaciones artificiales, como son las puntuaciones. **Estas son una visión capitalista de la jugabilidad**, ¿no?». La reflexión de Chahi deja patente que la ideologia puede estar implícita en las mecánicas de juego y no solo en el guion o en el apartado audiovisual. No hay que olvidar que la fase de inicio y de crecimiento de la industria se desarrolló en el contexto de la Guerra Fría. El sistema capitalista y comunista, Estados Unidos y la Unión Soviética respectivamente, se enfrentaban en una lucha por la hegemonía mundial. No es de extrañar, por tanto, que desde la todopoderosa URSS se viera con recelo todo lo relacionado con los videojuegos extranjeros. «A diferencia de los juegos estadounidenses, japoneses y de Europa Occidental, no había puntuaciones, en gran parte, porque tal función se habría visto como un fomento de la cultura de competición en lugar de cooperación entre jugadores. Los juegos que implicaban disparar a personas en lugar de a objetivos o animales también fueron rechazados por las autoridades».

Entre los países capitalistas se dieron diferencias igualmente. Henk Rogers, fundador de BulletProof Software, cuenta en *Replay* su **intento de introducir el género RPG en territorio nipón:** «Fue mi ingenuidad lo que me llevó a pensar que podía vender un juego de rol en Japón cuando, de hecho, no tenía ni idea de lo que hacía». Pese a que su título, *The Black Onyx*, fue recibido con frialdad en el país del sol naciente e ignorado en su lanzamiento, los análisis positivos en las revistas lograron que los jugadores terminaran interesándose. «A veces, a los japoneses les da por cosas que no forman parte de su cultura, como el rap, las adoptan, les encantan y pasan a formar parte de su cultura», explica Rogers. Ejemplo de ello son los videojuegos de rol japoneses. Yuji Horii decidió adaptar el género a los gustos nipones, contrató a Akira Toriyama con la idea de dotar al juego de una estética japonesa, simplificó algunas características para facilidar la jugabilidad y tomó los poemas *haiku* como ▸



"ES EL LIBRO MÁS COMPLETO EN ESPAÑOL Y POSIBLEMENTE EL MEJOR EN SU CAMPO"

punto de referencia, de forma que los textos tuvieran la sonoridad que buscaba. «*Dragon Quest* supuso una gran bifurcación en la evolución de los juegos de rol, creando una división entre los modelos japonés y norteamericano del género. Dicha división no ha hecho más que ensancharse con el tiempo conforme los desarrolladores japoneses iban poniendo más énfasis en la historia y la gestión de equipos, mientras que los americanos y los europeos intentaban liberar a los jugadores de las limitaciones de una narrativa predefinida».

En el capítulo XIII, «Juraría que era 1983», el tomo repasa el ascenso de Nintendo. Aunque muchas empresas se rieron de las intenciones de los de Kioto, que querían resucitar el modelo de consola doméstica en un momento en el que parecía que ya no había vuelta atrás, **Famicom** —NES en Occidente— triunfó muy a pesar de los informes negativos que Minoru Arakawa, presidente de Nintendo of America, había reunido. El poder que la compañía nipona amasó durante esa época le permitió obrar según sus condiciones, unas condiciones leoninas que impuso a las compañías que desarrollaban para su consola. Todos los juegos debían ser aprobados por Nintendo antes de su lanzamiento y la sangre y el sexo eran motivos suficientes para el rechazo.

Entre mediados de los ochenta y la mitad de los noventa, los juegos seguían portando la etiqueta de ´entretenimiento para niños´. Políticos y periodistas se escandalizaron con juegos como *Night Trap* o *Mortal Kombat*, hasta el punto que la situación se discutió en el Senado de EE.UU. «La verdadera batalla en el Senado el día de audiencias, no obstante, no era entre los defensores y los opositores de restringir los videojuegos, sino entre SEGA y Nintendo. **El resentimiento entre los dos gigantes de los videojuegos** no tardó mucho en salir a la superficie y enseguida los legisladores de Washington presenciaron al presidente de Nintendo of America, Howard Lincoln, y al vicepresidente de SEGA of America, Bill White Jr., enzarzarse en su propio *Mortal Kombat* verbal», dice el libro. Resulta paradójico que Nintendo declarara entonces que *Night Trap* «jamás saldría para un sistema de Nintendo», pues el *slasher* cinemático de vampiros creado por Rob Fulop está a punto de comercializarse en Nintendo Switch.

El contenido ideológico de los videojuegos, las vicisitudes que han vivido las desarrolladoras a lo largo de los años y las diferencias entre países son la punta del iceberg de lo que ofrece este tomo. *Replay: La historia de los videojuegos* es un volumen imprescindible para los lectores que estén interesados en el nacimiento y la evolución de esta industria. Es el libro más completo publicado en español y posiblemente el mejor en su campo, la historia del videojuego. Según escribe Alberto Venegas —historiador, escritor y colaborador de *GTM*— en el prólogo de la edición española, «Tristan Donovan selecciona, ordena y justifica la selección de videojuegos que ha realizado para armar el relato sobre la historia del medio. **Conecta todas estas piezas a través de un relato coherente y fluido** que no salta de un lugar a otro, sino que sabe relacionar e integrar cada una de estas piezas hasta formar un tapiz compresible y accesible del medio».

A diferencia de otros libros de historia, *Replay* no se centra únicamente en los videojuegos diseñados en Estados Unidos. En los veintiocho capítulos que componen la obra, **el lector viaja entre países**, se empapa de su cultura y de los antecedentes de la industria en las naciones más importantes.

El análisis parte de los inicios de la informática en los años cuarenta y se prolonga hasta 2009 aproximadamente. A través de entrevistas, Donovan arma un hilo conductor que se centra en desarrolladores, videojuegos comerciales, recreativas, realidad virtual, visiones creativas, etc. Incluye una completa juegografía que recoge los juegos más importantes de la historia y un prólogo escrito por Richard Garriott, padre de la saga *Ultima*. ■



METAL WOLF CHAOS_

MR. PRESIDENT! EL PATRIOTISMO ABSURDO NUNCA FUE TAN DIVERTIDO

ORIGINAL DE XBOX
POR **JAVIER**BELLO

Durante las conferencias del E3 de este año, hubo varias sorpresas y anuncios que exaltaron mis ansias jugonas, junto con otras tantas confirmaciones que se dieron a lo largo de esas jornadas. De entre todas las compañías, **fue Devolver Digital la que más feliz me hizo**, ya que comercializó por fin en Occidente el título de culto de Xbox, *Metal Wolf Chaos*.

Este particular juego es un gran desconocido para el público en general, pero es toda **una joya oculta de la sexta generación** de consolas. Yo mismo lo descubrí de casualidad durante los *speedruns* de los Summer Games Done Quick del 2014, fui inmediatamente cautivado por el frenetismo y la ridiculez de la obra. Fascinado por la experiencia y con ganas de disfrutar de primera mano, me di de bruces con la realidad: ***Metal Wofl Chaos* no iba a salir de Japón**. Fue un título desarrollado como exclusivo para la primera Xbox con el fin de ganar seguidores en territorio nipón. Aunque la máquina de Microsoft se estaba desenvolviendo bien en Occidente, no era así en el país del sol naciente. Para paliar la situación, la empresa americana le encargó un proyecto a **From Software**, que por aquel entonces se había labrado una buena reputación diseñando juegos de mechas con la popular franquicia *Armored Core*.

La idea era apelar a los gustos de los japoneses, reconocidos amantes del género dedicado a las luchas entre titanes mecánicos. Microsoft trabajó codo con codo con From Software para crear un título que destacara por la acción de sus combates e infinidad de opciones con las que equipar a nuestro mecha. Con la experiencia del estudio en este tipo de obras, sería pan comido para ellos elaborar algo de estas características. No obstante, la desarrolladora japonesa **no quería hacer un copia y pega** de lo que su buque insignia del momento ofrecía, por lo que hubo algunas diferencias.

Para empezar, no fue el equipo responsable de la serie *Armored Core* quien se ocupó del proyecto, sino los creadores de *Otogi*, un título *hack & slash* asentado en la fantasía folclórica nipona. Como resultado, *Metal Wolf Chaos* **tuvo un mayor enfoque en la acción**, alejándose de las numerosas horas en el taller de personalización de las que es característica la franquicia de mechas. Su único énfasis en ese sentido fue ofrecer un amplio y variado arsenal de armas, junto con algunas mejoras genéricas para

IMAGEN: FROM SOFTWARE

el robot, con la intención de ofrecer una experiencia más *arcade*.

De esta manera, a medida que jugábamos y completábamos misiones, **íbamos acumulando *President Points***, la peculiar economía del juego que podíamos invertir en desbloquear avances dentro del árbol de tecnología para comprar mejores armas.

En lo que respecta a la trama y a la premisa del juego, se puede afirmar con rotundidad que fue **su puesta en escena** lo que terminó catapultando a la fama a *Metal Wolf Chaos*.

Como compañía americana, Microsoft quiso desarrollar un juego que destilara la temática patriótica de la que es tan notoria su nación. Tal vez para apelar al espíritu hollywoodiense y sus **filmes de acción explosiva**, la ambientación del juego tendría lugar en un futuro cercano para no entrar en el terreno de la ciencia ficción, presentando como antagonistas a un grupo de rebeldes que han ejecutado **un golpe de estado** con éxito, haciéndose con el poder del país.

El prólogo narra brevemente cómo la corrupción del Gobierno fue creciendo sin control, lo cual facilitó las cosas a las fuerzas insurrectas. Pero todavía quedaba una esperanza

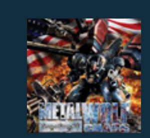
"UNA HILARANTE SÁTIRA SOBRE EL PATRIOTISMO AMERICANO"

para devolver el lustre a esta gran nación: Michael Wislon, el actual **presidente de los Estados Unidos** y su armadura de combate *Metal Wolf*, con la que librará una guerra en solitario contra el ejército rebelde para recuperar la libertad estadounidense arrebatada por los villanos.

Así pues, la presentación sitúa a nuestro protagonista en la Casa Blanca, cuando los golpistas la están asediando para hacerse con su control. **El héroe entra en escena** y sale disparado por la ventana del Despacho Oval abordo de su Mecha —con explosiones de fondo incluidas— y al grito de: *Let's party!* Es inevitable que esto nos arranque una buena carcajada y nos deje claro de inmediato que no estamos para nada ante un juego serio.

¿Suena ridículo? Por supuesto. ¿Puede terminar siendo más absurdo? Solo es la punta del iceberg. ■

FICHA TÉCNICA



Título original:
Metal Wolf Chaos
Desarrolla
From Software
Distribuidora
Microsoft
—
Director
Keiichiro Ogawa
Productor
Masanori Takeuchi
Programador
Tatsuyuki Satō
Artista
Shinji Usui
Diseño
Masato Miyazaki
Compositor:
Kōta Hoshino
—
Plataforma
Xbox
Lanzamiento
22 de diciembre 2004

VOY A ACABAR CON ESTO Y LO HARÉ PORQUE

SOY EL PRESIDENTE DE LOS **ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA**

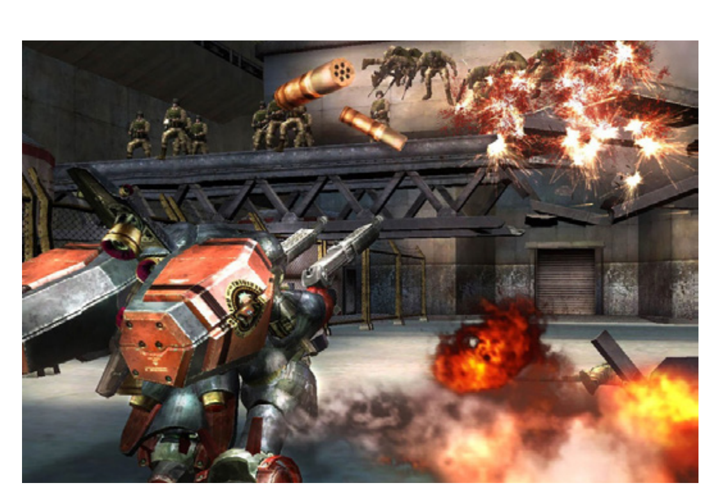
Esta declaración es la frase fetiche de nuestro heroico protagonista, en especial a la hora de hacer todo tipo de locuras y hazañas aparentemente imposibles.

Michael Wilson es probablemente **el mayor héroe americano** jamás concebido en la ficción. Es hijo de un expresidente de los Estados Unidos, un héroe de guerra condecorado, un alma noble y altruista dispuesto a luchar hasta el fin para defender a sus congéneres y, por encima de todo, un patriota hasta la médula.

Si algo nos han enseñado las películas palomiteras es que al pueblo americano le encanta que **los presidentes de sus películas sean individuos poderosos**, capaces de superar cualquier vicisitud, en especial si se ocupan ellos mismos de tomar las riendas del asalto. Es fácil que nos vengan a la cabeza películas como *Independence Day* o *Air Force One*, donde sus protagonistas son veteranos soldados que **no dudan en lanzarse a la refriega** para salir victoriosos.

La figura del héroe de acción, el ejército de un solo hombre, es muy popular en el género, y es por eso que la premisa de este juego y el cómo hilan cada escena y cada misión funcionan tan bien, con **un cóctel de testosterona y guiones absurdos** que ofrecen la receta perfecta para la diversión.

Pero un héroe es tan bueno como el villano al que se enfrenta, siendo a menudo necesario que este tenga más presencia que el protagonista en la escena. De nuevo, *Metal Wolf Chaos* no defrauda y **el rival a batir es memorable como pocos**. Richard Hawk —nombre rimbombante, por supuesto— capta toda la atención cada vez que aparece con una carcajada megalómana que haría sentirse orgulloso al Doctor Maligno. El artífice del golpe de Estado no solo toma el poder por la fuerza, sino también a base de propanga, pintando a Metal Wolf como el terrorista que ha puesto patas arriba a la nación en una serie de especiales televisivos en forma de cinemáticas como interludios entre misión y misión, cada uno más absurdo que el anterior.



No obsante, **la palma se la lleva el guion y la interpretación de los actores**. Me imagino que al echar un vistazo a sus líneas se dieron cuenta al instante de que estaban ante un juego que buscaba ser una parodia de los clichés americanos y procedieron a actuar en consonancia. No puedo hacer justicia con unas pocas palabras al resultado final de su trabajo, solo diré que es de las cosas más hilarantes que he escuchado en mi vida. Magnífica la carcajada al combinarse con lo que sucede en pantalla.

A estas alturas intuyo que estaréis pensando: «Todo esto pinta muy bien, **pero ¿qué tal es el juego?**» Si tuviera que definirlo en una sola palabra: **entretenido**. No fue nada revolucionario en su tiempo ni mucho menos lo será ahora con su remasterización. El *gameplay* cumple a la perfección de lo que se espera de un título de acción en tercera persona, pero no va más allá.

Para empezar, ***Metal Wolf Chaos* es un juego corto**. Con tan solo 14 mi-

siones, puede durarnos apenas un puñado de horas si solo queremos disfrutar de su disparatada historia. No obstante, eso no quita que sea bastante rejugable. Una vez lo completemos, *Metal Wolf Chaos* nos ofrecerá **tres nuevas modalidades de juego**: *New Game plus*, *Fever* y *Hell!*

El primero es la clásica opción de volver a empezar manteniendo todo nuestro equipo, con la novedad de que **podemos desbloquear armas especiales** si conseguimos la máxima puntuación. *Fever* es una especie de modo libre con nos otorga acceso a todos los niveles y munición infinita, ideal si tan solo queremos probar armas o jugar a lo loco. Por último, el modo *Hell!* es, como su nombre indica, un reto de dificultad que nos recompensará con pinturas personalizadas para la armadura con cada nivel superado.

Si a esto le sumamos un arsenal de **más de 100 armas distintas**, la vida útil del título puede prolongarse bastante si le cogemos el gusto a la destrucción. De hecho, esto último es algo bastante notable dada la cantidad de daño colateral que podemos hacer en los escenarios. Es como un placer culpable el hecho de arrasar con la ciudad que pretendemos salvar en cada misión.

En cualquier caso, esta obra no se ganó su estatus de culto por su calidad jugable, sino por ser **una suerte de fruta prohibida** que tan solo fue accesible via importación o emulación. Se especuló que tal vez la exagerada sátira al pueblo americano, junto con la temática de un gobierno corrupto y terrorismo, pudo haber sido uno de los factores que impidieron su llegada a Occidente. Han tenido que pasar 14 años para que por fin podamos catarlo por estos lares. ■

"METAL WOLF CHAOS ES EL BLOCKBUSTER DEFINITIVO HECHO VIDEOJUEGO"

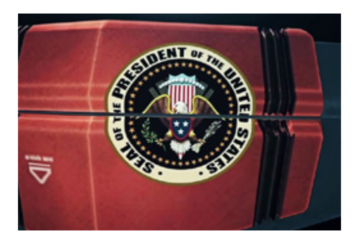
Imágenes del juego



Recompensas fieles al espíritu del juego

—

Los acabados de pintura y armas especiales que podemos desbloquear mantienen el tono humorístico, con armas como bazucas que escupen tiburones, escopetas de fuegos artificiales o lanzagranadas que disparan balones de fútbol americano.



El sello del presidente de los Estados Unidos es una curiosa decoración de la armadura personal del protagonista, que deja claro quién está a los mandos de Metal Wolf.



Los vídeos de propaganda que monta el villano nos harán llorar de risa entre misión y misión, ya que exageran hasta lo absurdo la presentación de los clichés americanos.



Algunos jefes finales son completamente ridículos, como esta versión blindada de la Casa Blanca rebautizada como la *Fight House*.



JOYAS OLVIDADAS

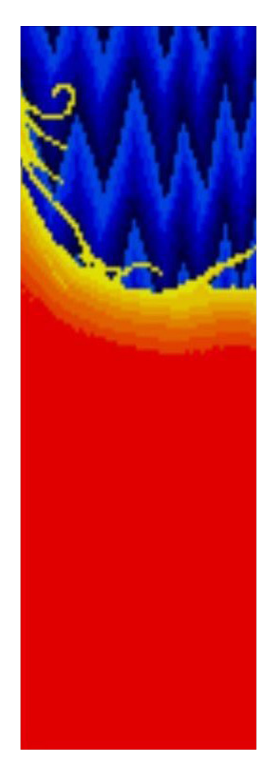
ALTERED BEAST_

UNA ÉPICA POCO ÉPICA

Si bien el **género épico** se encuentra en todas las literaturas, podríamos asegurar que fue la épica grecolatina la que dio origen a esas epopeyas sobre héroes que han sobrevivido hasta el día de hoy. Se trata de un género tan popular que su esquema llegó a conformarse como un patrón básico a la hora de escribir todo tipo de historias. El mito del héroe se convirtió así en uno de los periplos más socorridos de la ficción. *Altered Beast* rescata el ingrediente más vulgar de la épica: el héroe rescata a dama con la ayuda de una serie de poderes sobrenaturales.

Es un **videojuego vistoso** con un argumento que sirve para poco más que hacer avanzar a nuestro protagonista hacia un objetivo fijo. Ello no impidió, sin embargo, que se consolidara como una de las joyas de los salones recreativos de finales de los ochenta.

Treinta años han pasado desde que SEGA mostró *Altered Beast* al mundo con el pecho **henchido de orgullo**, pero el título ha servido sólo para mantenerse en la memoria de los otrora jóvenes que ahora añoran aquellos años donde salían de casa con el bolsillo atestado de monedas que nunca volvían de regreso al hogar.





ORIGINAL DE ARCADE

POR **ÁNGELA** MONTAÑEZ

"TE ORDENO QUE SALGAS DE LA TUMBA Y RESCATES A MI HIJA"

Zeus no tuvo una infancia fácil. El hijo de Cronos escapó milagrosamente de las garras de la muerte gracias a la intervención de su madre, Rea, que lo hizo pasar por una **piedra envuelta en túnicas** para hacer creer a Cronos que era un Zeus recién nacido, al que devoró con ansia, tal y como hacía con todos sus hijos para evitar la profecía que vaticinaba que le arrebatarían el trono. Huelga decir que Zeus, una vez adulto, regresó al Olimpo para liberar a los hermanos de Cronos —Hecatónquiros y los Cíclopes— y hacer que este vomitase a sus hermanos en el orden inverso en el que se los había comido. Una vez liberados, tuvo lugar la batalla denominada Titanomaquia, en la cual **Zeus expulsó a su bárbaro padre y lo encerró en el tártaro**. El imperio que ahora se erigía a sus pies se dividió en tres partes: la que correspondería a su hermano Poseidón —el mar—, la que pertenecería a su hermano Hades —el inframundo— y la que dominaría él: **el cielo**. Gea era la encargada de la tierra, eso no se podía discutir. Los Cíclopes le agradecieron a Zeus el gesto regalándole el icónico rayo que le representa. Él, lleno de gozo, convirtió a su hermana Hera en su mujer, con la que tuvo los tres hijos que se sumaron a una cantidad ingente de descendientes fruto de sus aventuras con mujeres humanas por aquí y por allá.

No es de extrañar que un personaje así, independientemente de su legado y de su imponencia, recurriera a las tácticas más vagas a la hora de tomar las riendas de cualquier misión, la cual para él debería ser un agradable paseo en barco debido a su destreza. Es por eso que en *Altered Beast*, **Zeus resucita egoístamente al héroe que encarnamos** durante el juego para que este sea el encargado de rescatar a Atenea, hija del omnipotente dios. Además, lo hace sin aviso ni vaselina: «Te ordeno que salgas de la tumba y rescates a mi hija». Hale, tirando. Y si te he visto no me acuerdo. Atenea, por su parte, ha sido secuestrada por un poderoso hechicero conocido como **Neff**, con el único fin de mover la trama. Nos demuestra que incluso las figuras más poderosas de la mitología pueden caer presas del argumento más arquetípico escrito por el guionista de un videojuego de acción venido a menos. Tan venido a menos, de hecho, que en apenas **cinco fases** que alcanzarán, como mucho, la media hora de duración en conjunto, deberemos repetir un patrón tan simple como transparente: conseguir los tres *power-ups* de los cerberos para transformar a nuestro héroe en la bestia que lleva dentro; **una escena tan espectacular a la vista** como vacua a la hora de coger los mandos, pero icónica a su manera.

UN TÍTULO QUE, SENCILLAMENTE, ENVEJECE

LA BESTIA ALTERADA POR EL PASO DEL TIEMPO

Altered Beast no pasó desapercibido en los salones recreativos de finales de los ochenta, pero sí lo hizo cuando el inevitable paso del tiempo lo enterró en las arenas de la nostalgia más cerrada.

Altered Beast es uno de esos títulos que o lo amas o lo odias. Su jugabilidad tosca se conjuga con un estilo *beat 'em up* que se desarrolla en escenarios sin ningún tipo de profundidad. Apenas podremos hacer algo más que **ir hacia delante y dar puñetazos** a través de una senda fija que no varía en absoluto. Quizá haya quien piense que no se le podía pedir mucho a un título que vio la luz en 1988 en las máquinas *arcade*, pero por aquel entonces ya habíamos comprobado las capacidades de ***Double Dragon***, y eso, unido al poderío técnico de Sega, hacía que ***Altered Beast* supiera a poco**. Sin embargo, no impidió que el título resultase ser un impactante producto en los salones recreativos donde se exhibía, conquistando el corazón de centenares de prepúberes que seguían el mismo camino nivel tras nivel hasta encontrarse con el clásico *boss* que, en este caso, no dejaba de ser Neff encarnado una y otra vez. Lo que sí podía llamar la atención de *Altered Beast* es que la premisa no era tan sencilla como avanzar, llegar, liarse a galletas y a otra cosa; para enfrentarse al jefe de nivel **era un requisito indispensable poseer los tres orbes** que nos convertían en una de las cinco bestias disponibles. Estas se conseguían al derrotar durante la travesía a un cancerbero que brillaba para pasar lo más desapercibido posible, no vaya a ser que el juego sea demasiado fácil. Pero preocupaciones las justas, que uno nunca llegará al final sin antes haberse hecho con los tres orbes mencionados, ya que de lo contrario, estaríamos derrochando espectacularidad a lo tonto.

Todas las bestias siguen sin ser suficientes

—

El jefe final del juego se presenta con la forma de un rinoceronte antropomórfico que, irónicamente, pretendía ser la sexta bestia encerrada en el corazón de nuestro héroe.



Dicha espectacularidad no consiste solo en la pantalla de inicio ni en la famosa escena de transformación que muchos jugadores conocen, aunque nunca hayan profundizado en ella, algo de lo que no les culpo. Nuestro héroe anónimo aumenta su musculatura cuantos más orbes recoge hasta lograr la tercera, y es entonces cuando se convierte en el famoso **lobo**… durante el primer nivel. Este animal, como buen ser mitológico ciclado digno de un videojuego de los ochenta, podrá ejecutar un *hadouken* de fuego con sus garras, así como una patada voladora también envuelta en llamas. La segunda bestia que se esconde en los recovecos del alma de nuestro héroe es un **dragón** cuya característica principal es la electricidad, algo que —reconozco— una servidora no se esperaba, acostumbrada al tópico del dragón medieval que escupe bolas de fuego y ceniza. En el tercer nivel, nuestro héroe se transformará en un **oso** cuya habilidad especial es tumbar al enemigo con su aliento y hacerse un ovillo, mientras que en el cuarto nivel pasa a ser un **tigre** con los mismos ataques del lobo inicial, salvo que en vertical en lugar de en horizontal. Será al final de nuestra travesía cuando nos transformemos de nuevo en un lobo, esta vez **dorado**, que cumple con sus mismas funciones, pero, supuestamente, tiene más poder en sus garras. La veracidad de esta afirmación queda a gusto del jugador.

Que este tipo de comentarios no engañen a nadie; *Altered Beast* cuenta con una **dificultad que podría considerarse media e incluso alta**. En ocasiones, puede ser un título un tanto frustrante, sobre todo si no conseguimos los tres orbes de forma ▸



inmediata. *Altered Beast* es el típico videojuego que **premia la atención** y, más que nada, la repetición; **exige memorizar** no sólo los patrones de los enemigos, sino también el segundo exacto en el que aparecen en pantalla y en qué lugar concreto, pues el escenario se irá moviendo paulatinamente mientras el protagonista trata de seguirle el frenético ritmo a un mundo que no se detiene para darle un solo respiro. *Altered Beast* posee unos *sprites* que aparecen siempre en el mismo momento, en el mismo lugar y de la misma manera, por lo que es un juego que **premia a quien conoce sus detalles y entresijos más que a quienes son, simplemente, hábiles**. Esto es algo que se aprecia en su propia mecánica: un *beat 'em up* de corte clásico —de esos que tanto le gustan a SEGA—, altamente inspirado en joyas nostálgicas como lo son ***Kung-Fu Master*** o ***Legend of Kage***. Títulos únicos que, a la vez, son una sombra unos de otros. *Altered Beast*, en su formato de ***scroll* horizontal** que se mueve de forma constante, nos atesta la pantalla de enemigos que se pisan constantemente para acabar causando al jugador un cortocircuito en las manos de tanto pulsar botones para eliminar todo rastro de criaturas del averno en la pantalla. Como dato adicional, esta función de que la pantalla avanzara por sí sola era un añadido magistral al título *arcade*, ya que limitaba la duración de la partida sí o sí, consiguiendo que **fuera la desarrolladora la que marcara el ritmo del juego y no el jugador** en sí. O vives o mueres; no hay tiempo para detenerse ni pensar, sólo para reaccionar.

Altered Beast cerraba este periplo con uno de los **mejores finales** que he tenido el placer de experimentar. Es uno de los motivos

"ALTERED BEAST ES UN JUEGO QUE PREMIA LA ATENCIÓN"

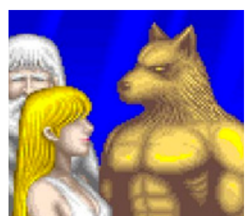
principales que corroboran aquella afirmación temprana que subraya el hecho de que este título o lo amas o lo odias. En la concurrida secuencia de los videojuegos clásicos en la que se sucedían escenas en forma de fotografías que mostraban qué era del protagonista una vez terminada su misión, vemos como **el héroe salva a Atenea** y conquista su corazón —cómo no— acto seguido, una serie de imágenes que nos enseñan a las distintas bestias luchando contra los monstruos del averno y al propio Neff consigo mismo para recordarnos que él siempre había estado detrás de todo el tinglado. Por último, figura una claqueta al lado de una Atenea con aspecto cansado y **un hombre rubio quitándose el disfraz de lobo, inundado por el sudor que provocan los focos**. Así es: resulta que esta épica griega no era más que una simple película ficticia con un argumento digno de filme de sobremesa de domingo, de esos que sólo sirven como banda sonora para quedarse dormido. Una de esas burlas clásicas que, sin embargo, quedaron eclipsadas ante otras como las de *Golden Axe*, vacile mítico donde los haya.

Treinta años después de su lanzamiento, está claro que SEGA siente cierta afinidad por *Altered Beast*. No en vano, escogió el título para que formase parte de su biblioteca de videojuegos clásicos cuando la compañía dio el salto a las plataformas móviles. Sin embargo, *Altered Beast* no ha envejecido ni bien ni mal, **simplemente ha envejecido**. Quienes invirtieron un puñado de monedas en su recreativa no pueden evitar escuchar la llamada de la nostalgia, pero poco más sabremos respecto a este título de aquí a un futuro. La épica griega de *Altered Beast* sirvió para que antiguos jóvenes pasasen las horas muertas en el salón recreativo en busca de un nuevo reto, de una nueva aventura, de un nuevo mundo al que librar del mal. Esos recuerdos permanecerán en su memoria. Poco más se les puede pedir. ■

Imágenes del juego









HERENCIA PULIDA

SOULS INDIE

POR **CARLOS** FORCADA

Al final, **está muy bien que haya sucedido lo de *Dark Souls Remastered***. Es cierto que se le podrían haber exigido muchos más caramelitos técnicos embellecedores a un juego que tiene ya sus años, pero creo que la poca intervención por parte de From Software permite que nos centremos en recordar por qué el **estilo *Souls*** se ha consolidado en las grandes ligas que ahora juega y cómo ha influido, en particular, a varias obras *indie*.



Tan interesante ahora como lo era en 2009, el mito dirigido por Hidetaka Miyazaki anda sobrado de carácter y sigue impactando como si nada hubiese pasado después. Siempre me viene a la memoria, cuando me sumerjo en un juego de From, **un momento que viví durante mi primera incursión en ese universo de páramos desolados**. Entrando en la catedral de *Bloodborne* por enésima vez, me di cuenta de repente de hasta qué punto había memorizado la zona por el método del puro ensayo-error, tomando conciencia en el proceso de la grandeza de un inmenso mapeado interconectado por lámparas que hacían una función muy parecida a la de los ataúdes de Alucard.

Souls prescindía acertadamente del mapa visual, pero la bofetada que me estaba propinando *Bloodborne* resultaba tan poderosa precisamente por la gestión de su mapeado. Por fin, pensaba yo entonces, **estaba jugando un metroidvania tridimensional** que me enganchaba con la fuerza de los mismísimos *Symphony of the Night* y *Super Metroid*.

Y esas son palabras mayores, ya que muchos lo habían intentado antes con muy poco éxito.

Son evidentes las ideas que los juegos de From comparten con

LA IMITACIÓN ES LA MEJOR FORMA DE HALAGO

Hollow Knight y *Salt and Sanctuary* beben sin complejos del trabajo de Hidetaka Miyazaki. Eso sí, trascienden la mera copia para enriquecer el estilo *souls* con sus propias mecánicas, historias y mapeados.

el mito que hizo célebre a Igarashi. Tantas, que se puede decir sin complejos que el estilo *Souls* **ha fagocitado las enseñanzas de este subgénero** añejo para contarnos sus historias de lugares por los que han sucedido muchas cosas (aunque enterarnos de ellas sea por completo cosa nuestra). *Dark Souls Remastered* es posiblemente el ejemplo más puro de su estilo, pero ya sabemos hasta qué punto el mundo de los videojuegos es un enorme mecanismo de acción-reacción. Esta remasterización, que ha vuelto a atraparme, me ha servido también para volver a admirarme de lo bien que algunos metroidvania más tradicionales **se han servido de las ideas de Miyazaki**, para volver después a colocarlas con un esmero exquisito en el tablero bidimensional. Tras conocer a fondo Lordran, me parecen ahora aún más sobresalientes **dos obras maestras salidas de la escena independiente**, dos auténticas aspiradoras de horas que engañan a todo incauto que se sumerja en ellas pensando en otro indie cortito y superficial. Dos monstruos cuyo valor aumenta con los meses a pesar de llevar ya tiempo ahí fuera: ***Salt and Sanctuary***, un homenaje literal de los que consiguen conmover bordando el arte de la imitación, y ***Hollow Knight***. El segundo es, sencillamente, uno de los mejores videojuegos de 2017, y poco a poco va obteniendo el reconocimiento que merecía de salida. También las ventas, que parecen ir disparadas.

De estos dos *soulsvania*, posiblemente sea *Hollow Knight* **el que**



"VERDADERAS LECCIONES DE ASIMILACIÓN DEL ESTILO *SOULS*"

mejor devuelve la pelota a From Software desde el terreno de la tradición. Se vale para ello de sus mismas armas, como una gran narrativa emergente, florida a la par que pesimista. Jamás renuncia a sus fuentes de inspiración, que exhibe con orgullo desde el propio nombre del juego: el Caballero Hueco, como huecos estaban los no muertos de Lordran. Como tenía pinta de diversión inmediata, bajó a mi cuenta en Steam el mismo día de su lanzamiento con su tufo a *Souls* que ya se advertía desde los tráileres, y **me terminó convenciendo por lo que menos esperaba**.

Hollow Knight es un juego de misterios, y como tal va demostrándote poco a poco que hay que bucear hasta lo más profundo para descubrir sus verdaderos milagros (que son muchos). Y es que a diferencia de lo que sucede en *Salt and Sanctuary*, el juego de Team Cherry **prescinde de las diferentes clases** y parece limitar algo tan distintivo como esa variedad de *builds* que hace de los *Souls* juegos rejugables hasta el infinito.

A pesar del sacrificio, si algo cala tras las decenas de horas necesarias para terminar la aventura es precisamente **la variedad y libertad de aproximaciones**. Termina impactándote la forma en que, al final, sobran elementos para compensar esa simplificación en forma de otras mejoras, amuletos y magias. La de-

cisión termina así resultando crucial para un juego que se dedica a maravillarnos por lo directo de su jugabilidad. Pasaremos tiempo en los inventarios, por supuesto, pero invertiremos mucho más en lo que de verdad nos divierte.

Esta es, pienso, **una de las maravillas de *Hollow Knight***, un juego en el que prácticamente no hay momento en el que no lo estemos pasando en grande dando saltos y golpes de aguijón, y si sorprende es porque tal cosa no es precisamente sencilla en los tiempos que corren.

Desde aquella campaña en *Bloodborne* que tanto me cambió como jugador, lo que más me gusta hacer en los *Souls* es explorar una zona nueva. **Sentir el agobio**, la idea de la que *Hollow Knight* se adueña aportándole su propia personalidad en el camino, proponiendo una experiencia que no ofrece ningún otro videojuego bidimensional del momento. Lo consigue precisamente con lo que tanto me impactaba en esos primeros escarceos por Yharnam: **su mapeado**.

Hollow Knight va de perderse, pero es una pérdida siempre en positivo, como ahora se dice. El juego del caballero hueco no puede permitirse prescindir del mapa, pero termina por conseguir la misma sensación que tanto me impactaba en *Bloodborne*: la de **lograr que llegues a aprenderte de memoria sus zonas** hasta convertirse en una verdadera obsesión.

El diseño del mapeado (que bien puede ser el más frondoso que se ha visto en metroidvania alguno) es su gran victoria junto con el combate: en ese enorme submundo **cada jugador va a vivir momentos únicos**, dentro de una aventura que puede ser completamente diferente en cada partida, como también mandan los cánones de From. Instantes apasionantes e intensos, pero nunca novedosos, ya que al final la cuestión vuelve a ir de encontrar la manera de llegar a tal o cual lugar, como siempre ha sido en estos juegos.

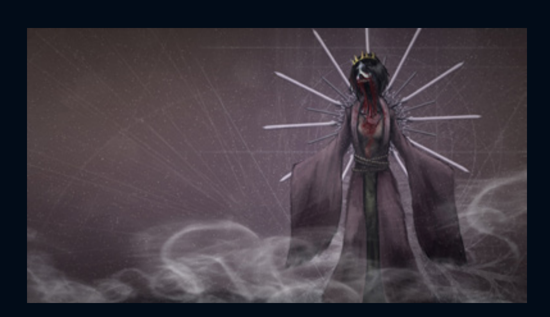
Lo que sí se siente como novedoso es la forma en que este mapeado gigantesco nos complica la tarea de **encontrar los ítems importantes**, con lo que localizar el consabido doble salto que nos permitirá llegar a muchos sitios (que están en nuestra cabeza al obtenerlo por haberlos transitado ya varias veces) puede sucedernos, literalmente, tras horas de no saber muy bien por dónde se supone que debemos ir. El resultado también sonará a muchos: **la sensación de recompensa que sentimos al volver a encontrar el camino**, eliminar a un *boss* o comprar una nueva parte del mapa que hasta ahora teníamos en tiniebla (otra decisión de diseño totalmente genial, a mi entender). Son estas las cosas que hacen de *Hollow Knight* uno de los mejores *metroidvania* de siempre, gracias a sus nuevos colores *soulescos*.

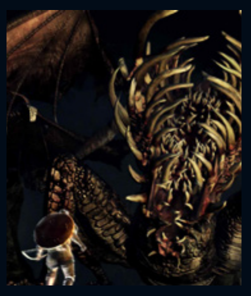
Si memorizar cada zona es de lo más gozoso de los *Souls*, lo mismo puede decirse de la sensaciones que nos brindan estas áreas **una vez que las conocemos a fondo**. Es en esa fase donde creo que *Salt and Sanctuary*, el otro monstruo indie de la tendencia, reivindica su milagro principal.

> "HOLLOW KNIGHT VA DE PERDERSE, PERO ES UNA PÉRDIDA SIEMPRE EN POSITIVO"

La obra de Ska Studios no se compara con *Hollow Knight* en cuanto a las dimensiones de su mapeado. No lo pretende, ya que busca más bien clavarlo en otras cosas, pero creo que lo más conseguido de su diseño jugable **viene también de la mano de la memorización de cada zona**. La muerte acecha en todo momento en este *Dark Souls* bidimensional, pero la mayor diversión nos la brinda cuando nos conocemos las zonas al dedillo y las superamos sin esfuerzo (gracias de nuevo al procedimiento del ensayo-error). A Miyazaki le gustan mucho los momentos tipo «ahora salto y doy tres golpes; después ruedo hacia atrás y caigo desde lo alto sobre un enemigo». Es admirable comprobar **lo bien que estos patrones se han aplicado a un juego bidimensional**, con una precisión que da casi miedo. *Salt and Sanctuary* apuesta por lo literal, y se gusta haciéndonos sentir perfectamente la progresión de nuestras subidas de nivel, las diferentes fortalezas de cada clase o cómo el peso de una armadura hace que rodemos más despacio, pero que proporciona otras ventajas. **Rasgos típicamente *soulescos*** que en ningún caso, pensaba yo mismo al pelear contra los jefazos de *Bloodborne*, podrían funcionar en un videojuego de los de antes.

Es un placer darme cuenta de que me equivocaba por mucho, ya que *Hollow Knight* y *Salt and Sanctuary* han formado una dupla de lujo que demuestra exactamente lo contrario. Todo fan recalcitrante que ya haya recorrido los mundos de Miyazaki haría bien en darles la oportunidad. **Son verdaderas *masterclass* de asimilación del estilo *Souls***. ■

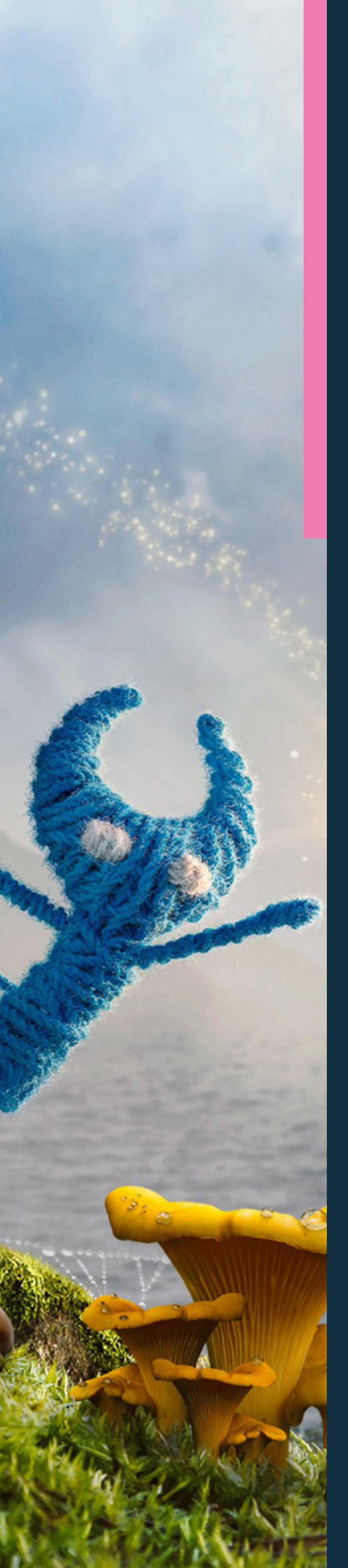




El paralelismo más y mejor justificado

—

En tiempos en los que se abusa de compararlo todo con las obras de Miyazaki, estos dos títulos independientes captan la verdadera esencia del trabajo de From Software. Aprenden, se adueñan y mejoran el estilo *Souls*.



PC · XBOX ONE · PLAYSTATION 4

UNRAVEL TWO

POR **JUAN CARLOS SALOZ**



LA MÁS GRANDE **DE LAS PEQUEÑAS AVENTURAS**

Mientras intentamos aprobar un examen, en el universo mueren millones de estrellas. Mientras ponemos una lavadora, una hormiga recorre varios kilómetros en busca de comida.

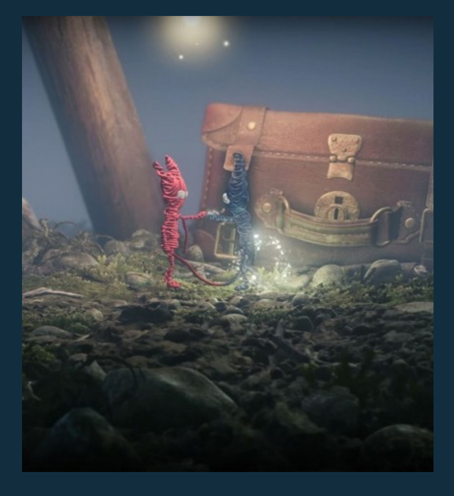
Cuando era un crío, **me pasaba horas mirando a las hormigas.** No me malinterpretéis, no era de esos niños que se dedican a quemarlas con una lupa o a pisar hormigueros y ver cómo se siembra el caos en esas pequeñas comunidades. Simplemente, solía sentarme en el patio de mi casa a observar cómo actuaban. Cada movimiento que hacían me parecía sorprendente; normalmente iban en fila india transportando restos de comida hacia sus hogares. Otras veces deambulaban sin rumbo, intentando orientarse para encontrar el camino de vuelta. Hicieran lo que hicieran, me parecía una aventura fascinante a la que ni las películas *Antz* o *Bichos* hacían justicia.

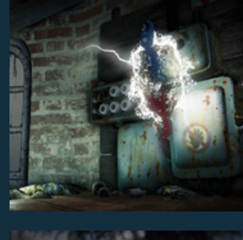
Mientras jugaba con las hormigas, en el mundo podía estar pasando cualquier cosa. Ya podía comenzar una guerra o un apocalipsis nuclear que las hormigas continuarían a lo suyo. Nuestro inmenso planeta, nuestros inmensos problemas, no les afectaban en absoluto.

Cuando probé el primer *Unravel*, volví a transportarme a aquellos años en los que mi mayor preocupación era sentarme a ver la rutina de una familia de hormigas. La odisea en solitario de Yarny consiguió volver a hacerme minúsculo en un universo de cosas titánicas. Pero, si en el primer juego me sentí solo ante el ingente mundo que me rodeaba, en su secuela **he recordado que, a pesar de ser insignifcantes, nos tenemos los unos a los otros para olvidar nuestras crisis existenciales.**

Unravel Two comienza con una premisa similar al juego anterior. Un barco naufraga y Yarny, el pequeño ser humanoide formado por hilos, acaba perdido en una ciudad costera en la que todo le es ajeno.

Sin embargo, el estudio Coldwood Interactive ha sabido jugar sus cartas en esta ocasión. En lugar de centrarse en un solo protagonista, han desgreñado los hilos que componían al personaje y **lo han dividido en dos seres completamente personalizables.** *Unravel Two*, por lo tanto, es un juego básicamente cooperativo que, a pesar de poder ser jugado con solo un usuario, te sugiere en cada nuevo puzle invitar a algún amigo o familiar a compartir la experiencia. Cada elemento te pide que haya alguien a tu lado disfrutando de ese majestuoso mundo que desborda una creatividad ingente. Como cada nuevo puzle supone un reto más pesado que el anterior, acabas reclamando a gritos una cabeza más para poder superarlo.







Gracias a la posibilidad de unir a los dos seres protagonistas, el juego se esfuerza en ser una gran aventura para un solo jugador. Pero, al contrario de lo que ocurría en la precuela, existen demasiados momentos de pausa si decides jugarlo solo. **En ocasiones llega a ser frustante recorrer el mismo camino dos veces, uno con cada personaje.** En cambio, cuando son dos las personas que se ponen a los mandos, es una experiencia todavía más dinámica y divertida que el primer *Unravel*.

De cualquier modo, **la esencia de *Unravel* está presente en todo el videojuego.** Durante el primer capítulo, puedes llegar a creer que se trata de una simple aventura plataformera que consiste en avanzar con habilidad e ingenio por las diferentes pruebas que van apareciendo. Pero, a medida que el juego progresa, te vas dando cuenta de que tiene muchas más capas de lo que parecía. Más que estar jugando a un *Mario*, tienes la sensación de que estás delante de un *What Remains of Edith Finch*.

La narrativa, que podría haber sido obviada en un título como este, se convierte en un pilar esencial del videojuego. Y lo hace sin perder en ningún momento el punto de vista de los pequeños seres de hilo a los que controlamos. Todo, desde los escenarios hasta los seres humanos que vemos como sombras borrosas, está ahí por algo. Pero nuestro objetivo está lejos de todo ello, así que **simplemente tenemos que seguir avanzando mientras todo ocurre a nuestro alrededor.** De nuevo, somos hormigas a las que poco les importa que estalle una guerra a su alrededor.

"LA ESENCIA DE *UNRAVEL* ESTÁ PRESENTE EN LA SECUELA"

Unravel Two es la propuesta más *indie* de Electronics Arts para competir contra títulos que durante los últimos años han creado estudios independientes (*Monument Valley* o *Limbo*) o grandes productoras (*Little Big Planet*). Pero, por más que hayan renovado su fórmula, *Unravel Two* sigue recordando demasiado a *Little Big Planet*, desde el diseño de los personajes hasta las mecánicas. Aunque el enfoque sea diferente y la experiencia no es comparable en ningún caso, al seguir tan apegados a una mecánica plataformera con tintes de ensoñación hace que me pregunte hasta qué punto esta idea es original.

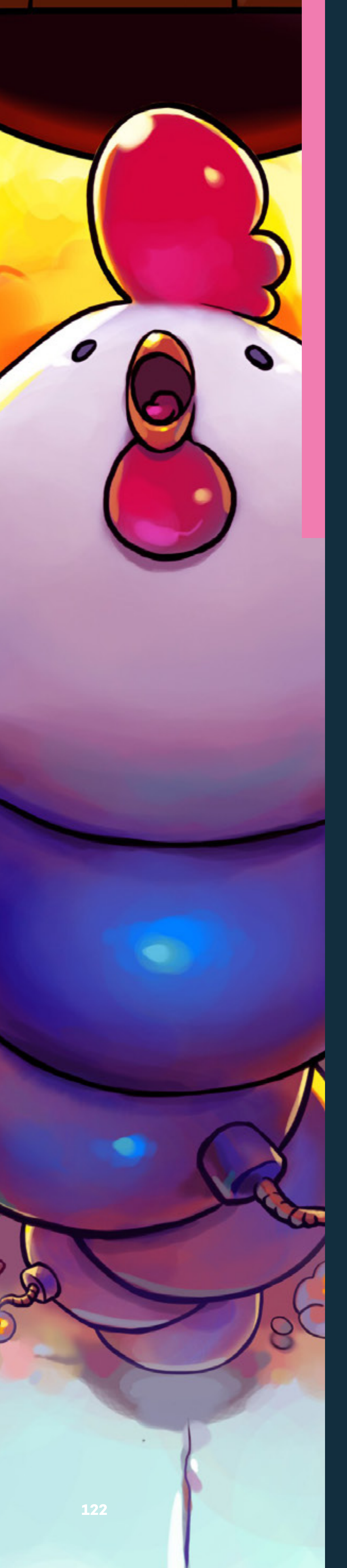
No obstante, **la ambientación de *Unravel Two* consigue que nos sintamos en todo momento parte de ese mundo minúsculo en el que nos hacen entrar.** La banda sonora es completamente ecléctica y los gráficos ultrarrealistas, mezclados con la magia que emanan los protagonistas, recuerdan a películas tan inspiradoras como *Amélie* o *Big Fish*.

Al tratarse de un videojuego de **concepción clásica**, el tiempo que destina el jugador depende de su habilidad (y de utilizar o no las pistas que pueden guiarte en los momentos de crisis). Pero se trata de un videojuego superable en unas horas que abre la posibilidad a seguir sacando más capítulos en forma de DLC.

Si tienes la posibilidad de jugar con alguien, esta obra es única para establecer vínculos con otra persona. No aparecen 'piques' en ningún momento de la experiencia y todo parece diseñado para que los usuarios que se pongan detrás de la pantalla acaben uniéndose tanto como los protagonistas del juego.

Si por el contrario vas a jugarlo solo, te encontrarás con una **bonita aventura** que te hará pensar en lo minúsculos que llegamos a ser. Pero es inevitable que acabes cayendo en la tentación de llamar a alguien para que te acompañe. Sin duda, *Unravel Two* es una de las pocas secuelas que puede presumir de darle uso a su nombre. ■





NINTENDO SWITCH

BOMB CHICKEN

POR **ISRAEL**MALLÉN






¿SABOR A POLLO? **MÁS BIEN A JUEGO MÓVIL**

Nitrome ha dominado el desarrollo para *smartphones* a lo largo de los últimos años. Proyectos imaginativos y originales que tienen su culminación en *Bomb Chicken*, su debut en consolas.

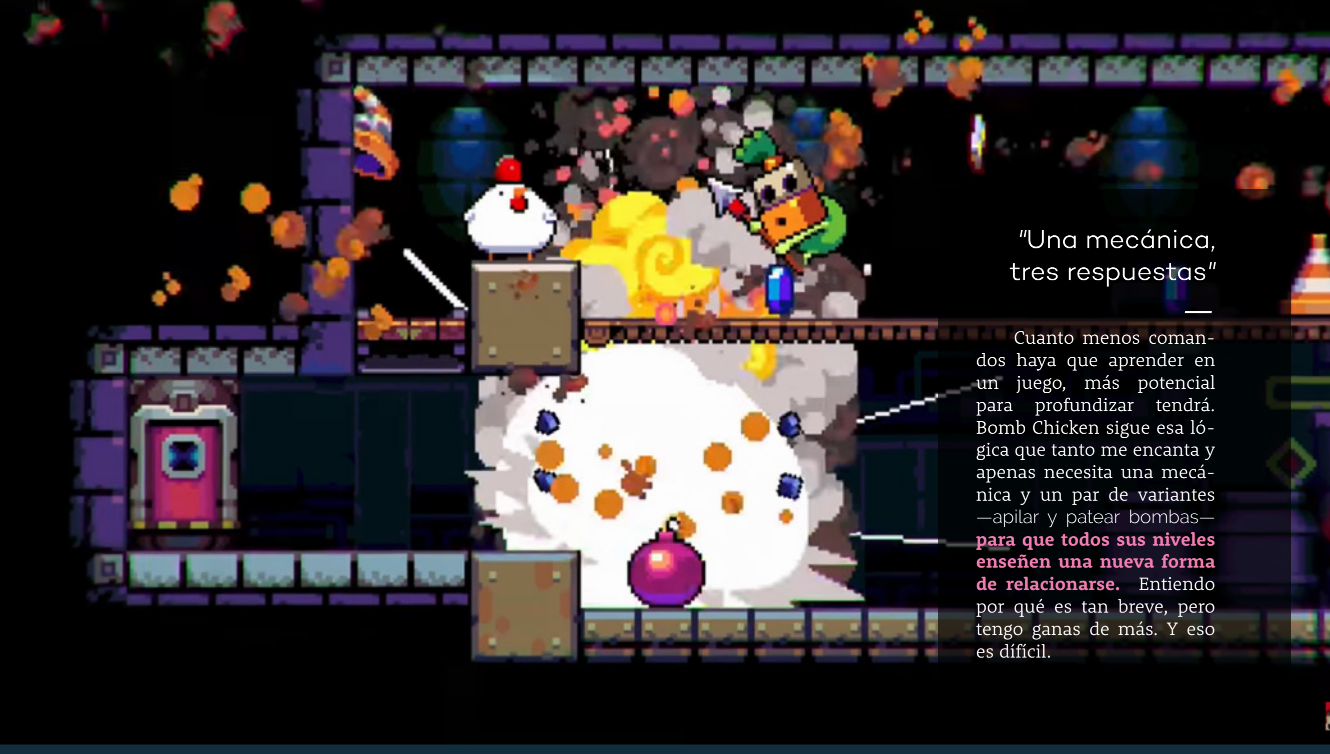
La escena *indie* arrancó con una fuerza sobrehumana el presente 2018. *Celeste*, *Aegis Defenders* y *Minit*, entre otros, honraron el inmarcesible legado de las joyas que legó el año anterior. No fue sencillo continuar una senda empinadísima, siempre ascendente, y quizá por eso no abunden los grandes nombres entre los *indies* que debutan en verano.

El periodo estival acostumbra a ser rácano, **dotándonos de pequeñas joyas a cuentagotas**. Y este no es una excepción, aunque bucear en el vasto mar del desarrollo independiente tiene su recompensa. No sé si imaginarme embutido en neopreno pixelado es especialmente refrescante, pero el humilde tesoro que he hallado en la *deep web* de lo *indie* compensa incluso la más horrenda visión.

Se trata de *Bomb Chicken*, cuya máxima virtud trataré de sintetizar en una oración: **lo protagoniza una gallina que pone bombas**. La nueva propuesta de Nitrome es simple, alocada y directa, como la cartelera de un cine de playa. El estudio británico cuenta con experiencia más que demostrada desarrollando pequeños juegos para móviles. Sería imperdonable no recordar *Leap Day*, un plataformas que se basa en algoritmos para generar un nuevo nivel cada día, como paradigma de su trabajo. **Aquel juego-chupito ya contenía la esencia de Nitrome**: un *pixel-art* confeccionado con el mimo de un orfebre, un humor particular y una jugabilidad imposible de malinterpretar.

Bomb Chicken, su nueva obra, aúna todos esos elementos. Empero, el contexto ha mutado por completo. De la austeridad y confort de los móviles a una plataforma en auge como Nintendo Switch. **No han tenido vértigo**, eso sí, para defender sus ideas con firmeza.

Su debut en consolas está protagonizado por una gallina con la curiosa habilidad de poner bombas. Es capaz de apilarlas, golpearlas y de lo que sea necesario con tal de huir del acecho de una cadena de comida rápida. De nombre sospechosamente familiar **—y obvio exponente del humor de Nitrome—**, BFC experimenta con la pobre gallina para conseguir una salsa azul que mejore sus recetas. Precisamente, son esas pruebas las que dotan a la protagonista de su peculiar don. Y a nosotros, quienes la encarnamos, de una propuesta videolúdica con **un sabor a pollo frito inconfundible**.



"Una mecánica, tres respuestas"

Cuanto menos comandos haya que aprender en un juego, más potencial para profundizar tendrá. Bomb Chicken sigue esa lógica que tanto me encanta y apenas necesita una mecánica y un par de variantes —apilar y patear bombas— **para que todos sus niveles enseñen una nueva forma de relacionarse.** Entiendo por qué es tan breve, pero tengo ganas de más. Y eso es difícil.

Nitrome nos regala una amalgama de niveles que explotan —lo siento, es contagioso— la mecánica de las bombas. La base siempre es la misma: disponer las bombas en el lugar adecuado y en el momento indicado. **Una mecánica sólida con variantes sencillas** ya mencionadas líneas ha, como apilar varios explosivos, que evita ser excesivamente repetitiva —aunque no siempre lo logra— merced a un diseño de niveles muy potente.

Bomb Chicken es un título accesible para quien quiera navegar con calma por su superficie, pero con un fondo profundo y repleto de secretos. Escrutinarlo tiene premio; **zonas ocultas, coleccionables ocultos y retos harto exigentes**. Para acometerlos, y en cierto modo como recompensa por el tesón de los jugadores más implicados, la protagonista puede intercambiar los cristales que encuentre por contenedores de corazón. Un regalo del dios de las gallinas que sabe a gloria al enfrentarse a uno de esos niveles ocultos y complejos. Lo que sea con tal de no acabar rebozados y en algún anuncio de televisión estrambótico en el que se elogien las virtudes de la salsa barbacoa.

Bebe de la filosofía creativa más característica de Nintendo. Propone una idea tras otra, abordando conceptos que giran en torno a una única mecánica, y las desecha en cuanto termina el nivel en pos de brindar variedad. Pantallas breves, siempre en pequeñas dosis, pero intensísimas.

"BEBE DE LA FILOSOFÍA DE NINTENDO EN SUS NIVELES"

Por su planteamiento, cercano al de los juegos móviles en los que Nitrome ha adquirido casi todo su bagaje, **se me antoja idóneo para Nintendo Switch**. Abraza las partidas breves merced a niveles de usar y tirar —en el mejor de los sentidos; recordad aquello de la filosofía Nintendo—. Es atractivo y sabroso, con un *pixel-art* que huye del barroquismo con el que se suele emplear y facilita el entendimiento de las fases. Tiene, por jugabilidad, guion y apartado audiovisual, ese sello único que hace que las obras de Nitrome sean reconocibles en el inmenso océano de morralla que puebla el mercado móvil.

Es un juego tan humilde como redondo. Está a la altura de lo que un servidor, acérrimo de Nitrome, esperaba del arranque del estudio británico en una consola. Me resulta difícil no establecer varios paralelismos para explicitar su perfección moderada. Como Raúl González, *Bomb Chicken* es un 7 en todo. Notable en las facetas que aborda, **pero sin demasiado margen para la sorpresa**. Obviemos, al menos por un momento, que la protagonista es una gallina ponedora de bombas y quedémonos con que el juego adereza la mecánica de los explosivos de muchas formas, aunque siempre desde la misma perspectiva. Como un gintonic. Una base de ginebra complementada con pepino, limón y sabe Arceus qué más.

Es el culmen de una fórmula, como *Super Mario Bros. 3* lo fue de los inicios del fontanero. A su vez, contiene niveles lo suficientemente desafiantes como para equipararlos con *The Lost Levels*. Un edificio tan enorme y sólido como quizá algo soso por recurrir siempre a un mismo tipo de ladrillo monocromático.

Última comparación, prometido. Sirve para describir lo que opino sobre el libro *¡Hazte con todos!*, pero también para entender *Bomb Chicken*. **Es un Pikachu al nivel 100 que ya ha alcanzado el máximo potencial de su especie**, pero que podría dar un último salto y evolucionar. Ceso con los paralelismos antes de cometer el imperdonable pecado de compararlo con *Dark Souls*.

Se notan, en cierto modo, **sus costuras de obra para móviles**. Es lacónico y algo repetitivo, por más que tolere reintentar niveles para buscar más cristales. No obstante, tiene el encanto suficiente como para brillar en las partidas cortas que tan bien admite el modo portátil de Switch, claro cónyuge del juego móvil. Sus valores de producción destacarían muchísimo más en un entorno plagado de obras clónicas; **en la eShop lo tiene algo más complicado**. ■



Cocina Geek

Fallout Cupcakes

por Gemma Ballesteros

Queridos moradores del Yermo, la vida en el Refugio se hace mucho más amena escuchando Radio Galaxia mientras degustamos estos deliciosos cupcakes de NukaCola clásica o limón.

Necesitamos

- 200 g de harina.
- 150 g de azúcar.
- ¼ cucharadita de bicarbonato sódico.
- ½ cucharadita de levadura química.
- 1 huevo.
- 125 ml de buttermilk
- 200 g de mantequilla sin sal.
- 3 cucharadas de cacao puro.
- 175 ml NukaCola.
- 150 gr de azúcar glas.
- Esencia de limón.
- 2 cucharadas de Coca-Cola.
- Colorante blanco.
- Fondant rojo, negro y naranja
- Cartulina amarilla y azul.
- Cápsulas para cupcakes,
- Boquilla estriada y boquilla redonda.





Mezclamos todos los ingredientes secos (excepto el cacao) en un bol: harina, bicarbonato, levadura, sal y azúcar. Prepararemos *buttermilk* en un vaso (100 ml de leche y 25 ml de zumo de limón) quedará con textura parecida al yogur. Mezclamos en una fuente la mantequilla con el huevo y la *buttermilk*. Añadimos los ingredientes secos y separamos la mezcla en dos mitades.

Repartir entre las cápsulas para cupcakes, llenándolos 2/3 de su capacidad y hornear 15-20 minutos a 180ºC.
Pinchar con un palillo y si sale limpio ya están hechos por dentro. Dejar enfriar primero 5 minutos en la bandeja y luego en una rejilla





Batimos la mantequilla y el azúcar. Ahora separamos la mezcla en dos partes, a la primera le ponemos esencia de limón y a la segunda 2 cucharadas de Coca-Cola y 1 cucharadita de cacao. Colocamos cada mezcla en una manga pastelera con boquilla redonda y ancha para la mezcla de Vault Boy y una más pequeña para la de NukaCola y reservamos en el frigorífico.

Cubrimos el cupcake de Vault Boy con una fina capa de fondant naranja y le colocamos los ojos y las cejas en fondant negro (lo fijamos con una pequeña gota de agua).







Ahora decoramos con el buttercream amarillo formando el pelo en la parte superior. Después **(6)**, cortamos un círculo en fondant rojo con un diámetro un poco superior a una chapa y lo colocamos sobre un tapón, le hacemos pliegues iguales alrededor y con un cortador redondo rematar las separaciones entre pliegues. Pintamos la marca NukaCola con colorante blanco y dejamos secar. Con el *buttercream* de Nukacola decoramos la parte superior.

Finalmente esparcimos perlas plateadas y coronamos con la chapa de NukaCola o con una pajita con tonos rojos si queremos simplificar la decoración.

¿Hay que volver a analizar...

Los medios debemos adaptarnos a la realidad



BORJA**RUETE**
Redactor jefe

Sí Los videojuegos ya no son una entidad inmutable. **Los tiempos de los productos cerrados dijeron adiós**. A medida que los servicios vinculados a Internet se han fortalecido y desarrollado, los cambios en la industria también se han agudizado. Hasta la generación de PlayStation 2, Game Cube y Xbox, todos los videojuegos tenían que salir pulidos al máximo, pues de lo contrario, un *bug* grave podía ocasionar la retirada del mercado de miles de copias, con su consiguiente desastre económico.

En la actualidad, lo raro es que un videojuego no se comercialice sin el llamado **parche del día 1**. En los casos más sangrantes, el título de turno sale a la venta incompleto o lleno de fallos. Además, los juegos en acceso anticipado son otra de las opciones que manejan las desarrolladoras a la hora de ofrecer sus productos a los clientes.

El **videojuego como servicio**, un producto que evoluciona y muta con el tiempo, que añade modos de juego y que implementa nuevas mecánicas. *Rainbow Six Siege* o *No Man's Sky* son ejemplos cristalinos de que esta tendencia ha llegado para quedarse. Por otra parte, el juego de *Star Wars* de Visceral Games dirigido por Amy Hennig fue cancelado, según la versión oficial, para adaptar la experiencia a la tendencia de juego-servicio de largo recorrido.

Mientras tanto, los medios de comunicación no sabemos bien cómo reaccionar. **Seguimos trabajando con análisis que son más bien una fotografía del momento**, pero su valor está en entredicho. ¿De qué sirve la crítica original de *League of Legends* o de *Street Fighter V* si el juego de hoy será diferente al de mañana? Algunos medios como *MeriStation*, en su momento, optaron por modificar la nota y el texto según se iban produciendo estos cambios. El problema es delimitar cuándo ha de tocarse un análisis.

Con ánimo de contribuir a una posible solución, creo que es necesario publicar una nueva crítica pasado un tiempo prudencial, o tal vez, un **texto en el que se detallen los cambios**, siempre sin perder el tono valorativo e interpretativo inherente a la crítica periodística. Los medios tendremos que adaptarnos a las nuevas necesidades. ■

...un juego si cambia mucho?

No somos lo suficientemente maduros para ello



ISRAEL **MALLÉN**
Editor

No si me conoces, sabes que comparto opinión con Borja. Aprovecho la ocasión, por ende, para hacer **un ejercicio de autocrítica a mi profesión**. Anómalo, ¿eh? Te pido que trates de hacer lo mismo como jugador. Creo firmemente en las segundas oportunidades y, en casos como el de *No Man's Sky*, en que hay que repensar las obras si sus características o el contexto evolucionan lo suficiente. Pero **no somos lo suficientemente maduros para ello**.

En un oficio tan precario, en el que cobrar un tercio del salario mínimo interprofesional ya constituye motivo de celebración, **lo que no genera ingresos no es viable**. He tenido este debate con varios compañeros y pronto comprendí que no es tan fácil.

Todos coincidían en que nadie releería el nuevo análisis. Desde luego, no gozaría de la misma repercusión que durante el lanzamiento. Mientras la prensa dependa de las visitas y ejerza como nimia guía de compra, mientras el videojuego se perciba como **algo obsolescente que deja de tener vigencia a la semana de lanzarse**, lo que este debate plantea es imposible.

Ni periodistas ni público han sabido edificar —todavía— una especialización lo suficientemente madura como para estudiar el impacto de juegos con uno o dos años de vida. Y si se presta atención a lo retro, si se analizan de nuevo joyas olvidadas o clásicos imperecederos, es porque **la nostalgia brinda dinero**.

No es factible. No con un público ávido de lecturas que orienten su cartera, y sobre todo con una prensa del videojuego que prima el interés crematístico al cultural a falta de un modelo de negocio que le posibilite **pensar en algo más que las visitas**. Es difícil que un estudio invierta grandes sumas en publicidad para anunciar una actualización, lo que también condiciona su espacio en medios. **Los criterios periodísticos importan poco si no aportas dinero**.

Periodistas y público debemos caminar de la mano para que las cosas cambien. La prueba es *GTM*. Jamás se me ha negado un tema porque no dé visitas. Empero, para bien y para mal, **somos únicos**.

LAS NUBES DE COLUMBIA

A. PERNIAS

Veterana de mil y un batallas contra las incansables hordas de *haters*, Alejandra combina su criticismo inherente con el liderazgo de una flota imperial.

La OMS considera la adicción a los videojuegos un transtorno metal

El peligro de los videojuegos

Estamos viviendo una época dorada y madura de los videojuegos. Esta industria ha evolucionado hasta conseguir que se escriban ensayos documentados sobre este tipo de arte. En los últimos años, hemos sido testigos del lanzamiento de **multitud de libros que enriquecen su esencia**, documentales e incluso investigaciones científicas al alcance de todos. Tenemos a nuestra disposición todo tipo de información para entender y sumergirnos en un medio que será el futuro de muchas cosas.

A pesar de esto, parece que alarmar y **culpar está a la orden del día**. En este caso, tenemos que sobrellevar una nueva oleada de ataques que está resurgiendo, ya que según ciertas voces, los videojuegos son los causantes de la violencia y la adicción de los niños pequeños.

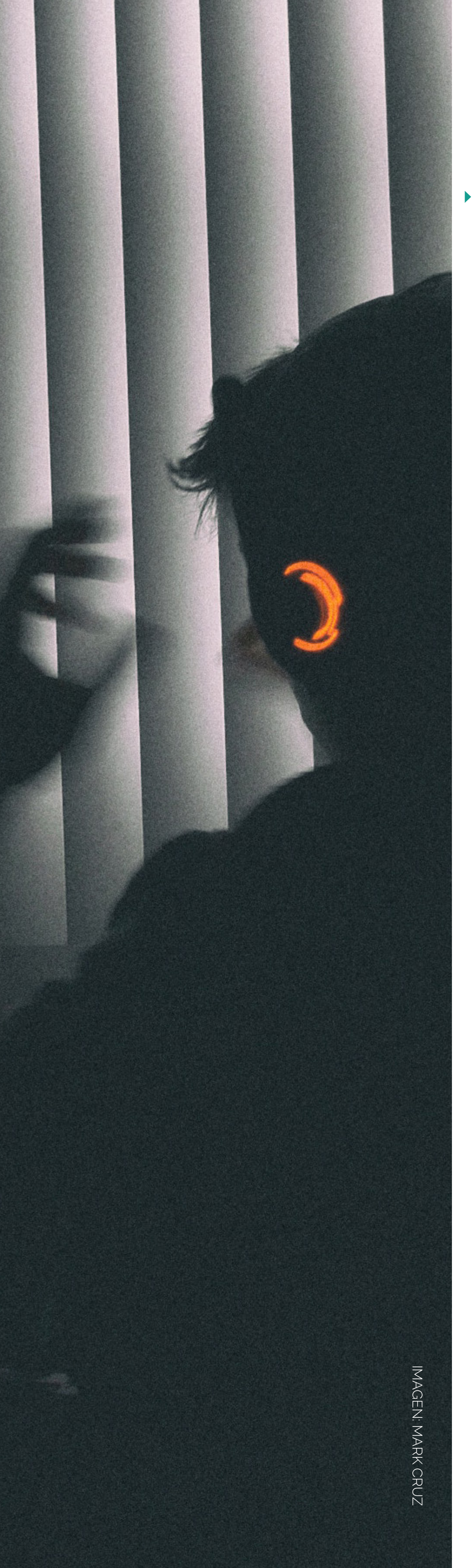
La televisión y las redes sociales **se están utilizando para estigmatizar un medio de entretenimiento** que los padres, obviamente no todos, se niegan a explorar. Yo no soy madre, desde luego, y no soy nadie para meterme en las maneras de educar. Sin embargo, para comprender algo, hacer un buen uso de ello y enseñar a los más pequeños a emplearlo correctamente, sé que tengo que experimentarlo e interesarme por ello. La Organización Mundial de la Salud (OMS) tampoco parece estar ayudando mucho. No es una entidad que me sirva como referencia, ni como profesional de la salud ni como habitante del planeta. Durante varios cursos en la carrera de Enfermería, he podido leer sus descripciones de distintas patologías y no he podido estar más en desacuerdo. En mi opinión, sus textos generalizan, no especifican y estigmatizan.

Las enfermedades mentales han sido muy castigadas por esta institución. Y qué decir de la **homosexualidad**, que estuvo incluida como trastorno, o de la transexualidad, que hasta hace dos días se consideraba patológica.

Esto nos lleva hasta hace unas semanas. La **adicción a los videojuegos** se ha incluido en el apartado de enfermedad mental. Por una parte, está bien alertar de que algo puede ir a más si no se controla, sobre todo con las microstransacciones que ya son el día a día en muchos títulos. El problema llega al generalizar como lo hace el texto de la OMS. Así lo dicta la institución:

«Patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, que puede ser *online* u *offline*, manifestado por:

1) Control deficiente sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización, contexto).



2) Prioridad creciente dada a esta actividad en la medida en que los juegos prevalezcan sobre otros intereses de la vida y las actividades diarias.

3) La continuación o la escalada de los juegos a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas.

El patrón de comportamiento es de **suficiente gravedad** como para causar un dolor significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes. El patrón de juego puede ser continuo o episódico y recurrente. El comportamiento de juego y otras características son evidentes durante un período de tiempo menor a 12 meses para que se asigne un diagnóstico, aunque la duración de la lesión se puede acortar si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los

"Se estigmatiza y se crea más alarma con la generalización"

síntomas son graves». (OMS, CIE-11, 2018)

Por supuesto que los videojuegos pueden causar adicción. Hay adictos al trabajo, al deporte, a la comida, a las películas o series, a las compras, a internet, etc. **Todo tiene un determinado riesgo** si no sabemos hacer un buen uso de ello, si no vemos más allá de lo que conlleva y, sobre todo, si no hemos tenido una buena educación para prevenirlo, independientemente de las condiciones mentales o las predisposiciones que uno pueda padecer.

Hace ya unas semanas, me deleitaba en Twitter leyendo a una psicóloga-divulgadora de educación infantil. Sorprende que este tipo de profesionales hablen de cosas que desconocen por completo y por las que ni siquiera tienen interés. **Esta divulgadora culpaba a los videojuegos de crear niños violentos**. Ponía un claro ejemplo, *Grand Theft Auto*. Su descripción sobre la obra de Rockstar Games era la siguiente: juego de matar/atropellar gente y de ir de putas.

Desde luego, esa descripción delata que no tiene ni idea sobre lo que está hablando, y aún así, muchos padres han decidido escucharla en vez de interesarse por el entretenimiento que consumen sus hijos. El anuncio de la OMS no ha hecho más que hacer **saltar las alarmas**, sobre todo en este ámbito infantil.

La **irresponsabilidad de los padres** va *in crescendo* cuando ves cómo acuden a tiendas especializadas con ellos, les dejan escoger un título como *GTA V*, no se interesan por saber ni comprender y tampoco hacen caso a las advertencias del PEGI. Personalmente, creo que a los pequeños se les pueden mostrar ciertos títulos más maduros si los disfrutas con ellos, si te interesas y conoces lo que tienen que ofrecer y si controlas su tiempo.

Eso puede resultar una experiencia muy enriquecedora, yo misma la he vivido mientras me pasaba, hace ya unos años, junto a mis primas, *The Last of Us*. Les encantó y ahora mismo están enamoradas de sus personajes y de su historia, no pueden esperar a que la segunda parte haga su aparición estelar. **Con cabeza y experiencia se pueden introducir conceptos más maduros en la infancia** y lograr que sean productivos.

Los videojuegos no son creadores de asesinos ni de adictos o de trastornos mentales. La educación, compromiso e interés por algo que se expande cada vez más es primordial a la hora de inculcar valores. **El arte no recluta adictos**, somos responsables de nuestros actos. Estigmatizar y generalizar, tener miedo de algo que desconocemos no nos hace sino más ignorantes, lo único que combate esto es leer, sumergirse en aquello que nos aterra y comprenderlo.

Por suerte, gran parte de nuestra generación ya está habituada a los videojuegos, los conocemos bien, **sabemos los límites**, sus virtudes y lo que pueden enriquecer el día a día. Creo fervientemente que esta tendencia suicida contra el medio cambiará para dejar paso a la madurez. ■

BIG DADDY



RAFA DEL RÍO

Redactor donde le dejan, padre friki a tiempo completo y videojugador veterano adaptado a tiempos modernos.

Los límites de la libertad creativa

Buenismo y malismo

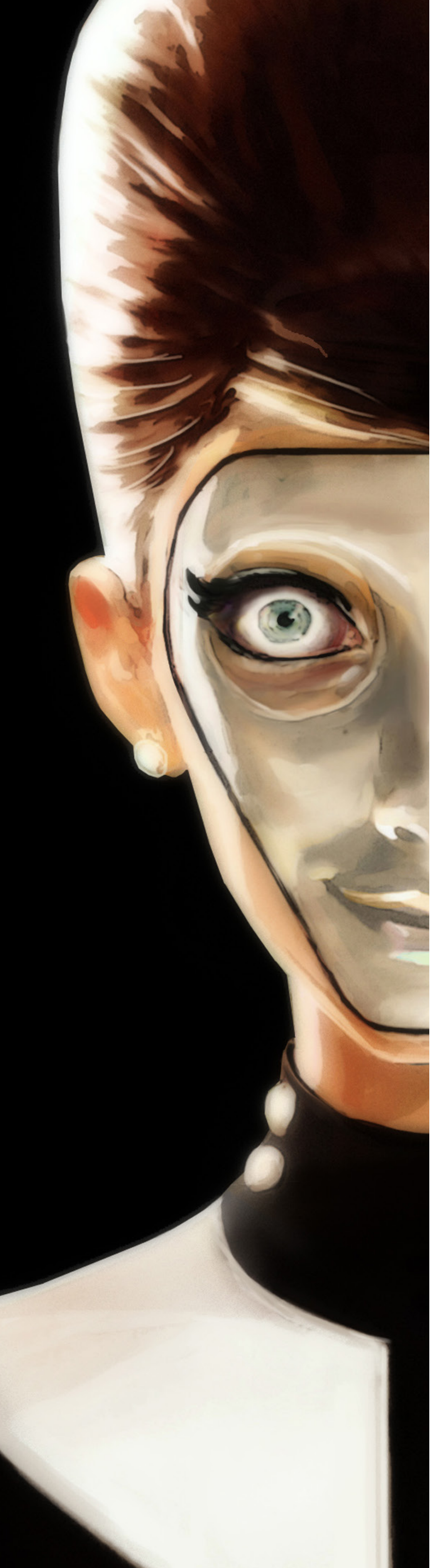
Vivimos tiempos curiosos en el videojuego, tiempos en los que la preocupación social de corte platónico por lo bueno, lo verdadero y lo bello se topa de frente con un temor cuasi cavernícola por el cambio, una intención de permanencia de **un estatus que ni favorece a nadie ni sirve a ningún bien**. El buenismo y el malismo, como las dos caras de una moneda sin valor, se han terminado convirtiendo en el angelito y, demonito, en el hombro del videojuego. Dos posturas que al margen de su intencionalidad tiran de ambos extremos de la obra en un eterno juego que pretende adaptar el trabajo ajeno a sus propios criterios de lo que debe ser, de lo que es correcto y lo que no.

El buenismo y el malismo, en esta lucha eterna entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad, no deja pasar mes sin entablar batalla: Gritos airados contra Blizzard por «volver lesbiana» a la Tracer de *Overwatch*, campaña de acoso contra Warhorse por no meter negros en *Kingdom Come Deliverance*. **Gente ofendida** porque Sony «ha obligado a hacer lesbiana a Ellie» para que *The Last of Us Part 2* sea políticamente correcto. Y luego *Battlefield V*, que se las ha arreglado para ofender a todos con una portada protagonizada por una mujer, lo que ha dolido a un sector, llamemos 'clásico', y una portada de pago protagonizada por un hombre, lo que ha ofendido al sector contrario porque «¿Qué pasa? ¿Que los *señoros* necesitan un tío en portada?».

La obsesión por eso de que las compañías «vuelven lesbianas» a sus personajes me parece de traca, obviando que Ellie demostró su orientación sexual en el primer *The Last of Us,* en el DLC *Left Behind*. Ojo, **tampoco comulgo con el *tokenismo* apoyado en ese revisionismo histórico del «¿y por qué no?»**. Me da repelús esa obsesión por obligar a los artistas a seguir el patrón dictado por esta nueva imagen de ese nosotros mismos **chachi-pistachi** que nos hemos creado. No aplaudo a ninguno de los dos bandos justo por lo que ha pasado con *Battlefield V*: porque la queja que es absurda en boca de nuestros rivales es igual de absurda cuando sale de nuestros propios labios.

La crítica como sistema

Decía un señor muy listo, escritor, suizo y decimonónico para más señas, que «la crítica convertida en sistema es la negación del conocimiento y de la verdadera estimación de las cosas». Una estructura literaria muy interesante con la que Henri Frédéric Amiel **exponía los peligros de la crítica fugaz,** sistemática y depravada, sustituta



de todo análisis, de todo periodo de investigación y meditación previo, que destruye sin preocuparse por atender ni entender lo que está destruyendo. Una crítica que es más bien la herramienta del censor, esa cuadrícula creada a base de cánones, dogmas, imperativos y eslóganes en la que el 'crítico' pretende que quepa el producto, recortando aquello que se sale y que, por ende es malo según su credo.

Encajan en la figura ambos bandos. Los unos, por esa obcecación confundida con justicia social que parece casi una figura creada a medias por George Orwell y Aldous Huxley. Lo peor de *1984* y *Un Mundo Feliz* es que lleva **esa política de lo correcto y lo justo de *We Happy Few* a nuestros días** dirigiendo, censurando y controlando contenidos para que sean acordes a lo que quieren que sea contado. También cabe el otro bando, el que pretende

"Entiendes que la moral y la ética son modas pasajeras"

que su estatus permanezca como si valiera para algo y que desde la gruta pone el grito en el cielo obviando, tal vez desconociendo, que lo que tanto le ofende, mujeres, homosexuales y demás criaturas naturales, llevan existiendo en el mundo del videojuego desde antes de que Magnavox se la colara a Ralph Baer, Roberta Williams escribiera su primer guion y Nolan Bushnell encendiera su primer canuto.

Entiendo los motivos de los que apuestan por el cambio, pero no comparto las formas ni el empeño en no contemplar otro sistema que no sea el del ataque. Una **sociedad alimentada por la crítica** sistemática, por dogmas férreos sobre el Bien y el Mal, es una sociedad controlada, anémica y condenada al fracaso. Es necesario que la crítica sea un proceso, la parte final del mismo, tras la investigación, comprensión y análisis de una obra. Poca validez tiene una crítica que crucifica un juego antes de salir al mercado porque no lleva negros *inside*, la portada la protagoniza una chica o salen mujeres besándose entre ellas.

Al final, ambos bandos, tanto el malismo con su postura arcaica y violenta como el buenismo con sus buenas intenciones y sus abrazos de luz, son igual de perjudiciales para el videojuego. Tal vez no en su componente social, pero sí **dañan por igual al videojuego** como arte libre, como forma de creación propia, de comunicación y de compartir tu mensaje con el mundo. Supongo que muchos no lo veréis así, estáis en vuestro derecho, pero cuando llevas lo suficiente en este mundo para ver cómo lo bueno y lo malo se retuercen sobre sí mismos según los intereses políticos y económicos, y entiendes que la moral y la ética son más modas pasajeras que principios inquebrantables, comprendes que es una idea terrible dar herramientas a unos pocos para que dirijan lo que debe y no debe ser publicado, censurando y controlando a las masas mediante el arte y el ocio como en el *Farenheit 451* de Ray Bradbury.

¿Significa esto que la representación, la lucha feminista o el hecho de combatir odios como las transfobia o la homofobia son innecesarios? Por supuesto que no, pero intentar obtener estas victorias mediante la imposición y la censura es contraproducente. No necesitamos censores, sino más juegos como *Horizon Zero Dawn* y el *Tomb Raider* de Rhianna Pratchett. Más charlas como la de Amy Hennig, Angie Smets y Maja Moldenhauer en el GameLab. Y más proyectos como el JRPG español *De Fobos y Deimos*, de Álex Rodríguez, un **proyecto educativo pro-LGTB+** dirigido a adolescentes que profundiza en elementos como los homofobia, la transfobia y la dureza de la adolescencia, haciendo ser mejor persona a quien lo juega y que es un bálsamo para quienes sufren estas situaciones. Tratar de imponer, censurar y recortar la libertad creativa es dañar el trabajo de los desarrolladores, convirtiendo el mundo del videojuego en un eterno debate por ver quién grita más alto, quién se ofende más, sin ofrecer alternativas. ■

OJO AVIZOR



ADRIÁN DÍAZ

Colaboro. Leo. Opino. Y mi traje de Espinete descansa en un vertedero de residuos tóxicos. Porque siempre hay algo a lo que contaminar.

Juegos, juegos y más juegos. Y un poco de cariño.

El plan perfecto de Ubisoft

Las personas cambian. Y con ellas la forma de pensar y trabajar en una empresa. Al mastodonte francés del titular le hemos tirado piedras descomunales estos años por diversos motivos y decisiones respecto a sus videojuegos. Pero si echamos un vistazo atrás desde hoy mismo, tiene en su poder algo que casi ninguna empresa del sector puede alardear. Un historial de videojuegos vivo y variado, con ideas atrevidas y replanteamientos que han redirigido franquicias que perdieron el norte hace tiempo.

No es que quiera hacer referencia específicamente a una licencia concreta. **Solo es pura estadística.** Los de Montreal poseen ahora mismo sagas como *Watch Dogs*, *The Division*, *Assassin's Creed*, *Ghost Recon*, *The Crew*, *Far Cry* o *Rainbow Six*. Otras esperando turno como *Splinter Cell*. Franquicias en letargo como *Prince of Persia* o *Rayman*, y otras repescadas como *Beyond Good and Evil*. Eso sin contar las alternativas como *Steep*, *For Honor*, *Mario+Rabbids Kingdom Battle*, *South Park* o *Trials*. También *indies* como *Child of Light* o *Valiant Hearts* e incluso el superventas anual *Just Dance*. Contando lo dicho son más de 15 sagas de gran popularidad y éxito. **¿Pero, cómo ha llegado Ubisoft a quitarse el prejuicio que tenía encima?**

Assassin's Creed Origins no ha triunfado por querer volver a la coherencia de su historia con la del mundo actual, como tampoco *Far Cry 5* lo ha sido por plantear algo que ya hemos visto más de cuatro veces. No hay relación directa más allá de que puedan compartir universo, por lo que no importa que entrega compres; cualquiera puede un buen punto de partida. Además, la distribución de lanzamientos para sacar a la palestra a sus franquicias hace que ningún título se quede anticuado respecto a otro, por lo que hacerse con ellos, probablemente a un precio más atractivo y compartiendo generación de plataformas con el más reciente, es un efecto colateral de esta magnífica planificación de Ubisoft. A la hora de vender, es mucho más fácil convencer al consumidor con entregas independientes sin tener que visitar juegos anteriores.

Por otro lado, *The Division* o *Rainbow Six: Siege* fueron rescatados de una muerte inminente. Con contenido gratuito y fallos arreglados, la vida es mejor. Ahora el primero tiene secuela y el segundo es una competencia clara al gigante de su género, *Counter Strike*.

Lejos queda aquella 'Bugisoft' de la que nos reíamos hacer un par de años. **Ahora ella es la que ríe haciendo lo mejor que sabe hacer: videojuegos.** ■

Nuevas formas de disfrutar de lo retro

La renovación de los clásicos

De un tiempo a esta parte he podido notar que siempre que hablamos de traer de vuelta un clásico de los videojuegos, solo se barajan tres opciones: hacer un *remaster*, un *remake* o un *reboot*. Sin embargo, hace poco he descubierto una nueva forma de recuperar clásicos retro y darles una nueva vida útil. **La idea surge con la última actualización** de *SEGA Mega Drive & Genesis Classics* en Steam, que recordemos, incluye los mayores éxitos retro de las consolas mencionadas en su título. En dicha actualización se introducen características muy interesantes, como el soporte de algunos juegos para la VR, **la inclusión del modo multijugador online**, trofeos, retos competitivos o filtros para el juego.

Al echar un vistazo a la lista completa de nuevas opciones, me he dado cuenta de que permite cumplir uno de los sueños de mi infancia, poder jugar a la saga *Streets of Rage* en multijugador *online*, sin necesidad de llamar a un amigo a casa ni de comprar otro mando para el segundo jugador. Esto, junto con elementos como la presentación de modos competitivos y trofeos, hace que vea los juegos antiguos de SEGA con otros ojos. Ahora, **las posibilidades que imaginaba de niño son posibles**, y todo con algo tan simple como introducir las características modernas en juegos retro.

Y es que ahí radica la cuestión, tenemos en la cabeza la idea de que, para portearlos a las nuevas consolas, hace falta hacerles un lavado de cara o ponerles texturas en alta definición o incluso hacerlos correr a más *fps*. Sin embargo, la respuesta a la cuestión es mucho más simple: **basta con actualizarlos**. Lo que hace falta es aplicar todos estos años de innovación a los clásicos de antaño, ya sea en recopilaciones como en este caso o en nuevas versiones.

La renovación de los clásicos pasa por permitir disfrutarlos en las consolas de ahora. Hay muchos juegos retro que se prestarían perfectamente a una adaptación a VR, incluso con sus gráficos píxel. Otros **supondrían una aventura completamente** distinta con la introducción de logros o trofeos. Me encantaría poder jugar a *Herc's Adventures online* con dos amigos, cosa que no era posible en su lanzamiento.

Muchos de los juegos de nuestra infancia que nos parecían joyas no cosecharon cifras de ventas altas ni un impacto tan elevado como para que a día de hoy se planteen versiones modernizadas. Aun así, hay maneras más rentables de hacerlo, de **volver a disfrutar de ellos como los niños que éramos la primera vez**. ■

EL RINCÓN DE LA FURIA



G. ENFURECIDO

La furia personificada dentro del seno de *Games Tribune*, crítico y sin pelos en la lengua. Detrás de su máscara se esconde un compañero de enorme corazón.

TORRE DE PALANTHAS



BORJA RUETE

Borja es redactor jefe de *Games Tribune*, filósofo y pensador.

Florence narra su trama sin necesidad de palabras

Historias mudas, mimo interactivo

El dios griego **Dionisio** representaba el hedonismo de los excesos, el vino a espuertas, las fiestas desenfrenadas, el caos y la pasión sexual. Su culto se celebraba también en el Imperio romano, aunque el Senado terminó prohibiendo las festividades. «Dionisio, hijo de Zeus, fue siempre jovial, guapo y afeminado. Cubierto con piel de pantera, estaba coronado con hojas de vid y racimos de uvas [...]. Llegó a Grecia con la cultura del vino [...] y las orgías orientales», describe Michael Jordan en su libro, *Enciclopedia de dioses.*

El origen del teatro de mimos se halla en las fiestas en honor a Dionisio. A través de la **expresión corporal**, los actores daban forma al drama y contaban historias. Lo hacían en silencio, sin que eso supusiera un impedimento en el desarrollo de las obras. Este género dramático ha sido capaz de sobrevivir el paso del tiempo y se ha conservado en el acervo cultural de las sociedades occidentales.

No puedo evitar encontrar ciertos paralelismos entre la figura del mimo y la propuesta narrativa de *Florence*. El juego de Ken Wong, creador de *Monument Valley*, deleita al jugador con un argumento introspectivo, sorprendentemente cotidiano y emocional, en el que se tratan temas como el amor, el desgaste de las relaciones con el paso del tiempo, el aburrimiento de las rutinas o la tristeza del desamor. Lo interesante del título son las **técnicas que se utilizan para deshojar la trama**. Se trata de un juego mudo, tal vez con un par de palabras escritas en según qué puntos, pero que basa su diégesis en las escenas que aparecen en pantalla: un viaje solitario en metro, besos apasionados, la llamada inoportuna de una madre, caminos unidos y separados...

Florence no se limita a lo visual, sino que las imágenes vienen acompañadas de **pequeñas mecánicas jugables que contribuyen al relato** y a la experiencia de juego. Cuando la muchacha protagonista, de nombre Florence, conoce a su futuro novio, un chico encantador que lucha por ser aceptado en un conservatorio, los diálogos se manifiestan por medio de piezas de puzle; el jugador debe encajarlas en el bocadillo de diálogo. Al principio, simbolizan la timidez del primer contacto, de manera que esas piezas son más numerosas y pequeñas. Luego, a medida que van cogiendo confianza, el puzle se hace más sencillo.

La obra de Wang es una metáfora en sí misma, una **oda al amor quebrado**. Dionisio estaría contento por la belleza de la obra, pero no tanto por la desazón de una ruptura. ■

Devil na nay



GUIÓN Y DIBUJO DE JAUME FONT ROSSELLÓ.

EL SOCIO OPINA

¿Crecen las sagas de videojuegos con **los jugadores**?

En los últimos años hemos visto cómo algunas licencias o sagas han evolucionado hacia **un nuevo terreno** y a otras que han preferido mantenerse fieles a los conceptos en los cuales se originaron. Así, a bote pronto, se nos vienen a la cabeza ***God of War*** y los próximos *Pokémon Let's Go Pikachu* y *Let's Go Eevee*, los cuales se dirigen a públicos completamente diferentes, pero con su propia estrategia. **¿Realmente influye el factor crecimiento en el desarrollo de nuevas entregas de ciertos videojuegos?**

«Todas las sagas crecen aunque no se mantenga al mismo público».

—Pedro Miranda | *Socio Platinum #25*

Opino que todas las sagas crecen. El ejemplo de *Pokémon* es claro, sigue siendo un juego para niños, pero también es un juego enfocado a aquellos **que en sus inicios éramos niños**. Nos sigue recordando a aquellos tiempos porque la saga ha cambiado, pero no en exceso. *God of War*, sin embargo, aunque parece que sigue acompañando a aquellos que empezaron a jugar con el inicio de la saga, ha tenido un cambio más brusco de estilo. Puede que **algunos no se hayan adaptado**, y puede, también, haber captado nuevo público. Hay otras sagas que han evolucionado, como *Zelda*, cambiando el estilo del juego, manteniendo público, y captando nuevo.

«Los creadores cambian y lo plasman en sus juegos».

—Virginia Martínez Moya | *Socia Platinum #14*

No crecen los juegos, sino sus creadores. La gente que hizo las cosas antaño ahora son más mayores y al madurar ven la vida desde otra perspectiva, pudiéndose centrar en otros factores que, en sus inicios, **veían imposibles o era una parte desconocida de sus vidas**. Tener un hijo, la pérdida de los padres, tener realmente responsabilidades que, si descuidas, ya no comes, etc. Todo eso cambia a las personas y eso se plasma en los juegos, siempre y cuando les dejen hacerlo.



«Depende del juego».

—Tomás Sola

Socio Black #48

Yo pienso que depende del juego en sí. Lógicamente, si la entrega cumple y es un juego satisfactorio que enganche, atraerá a nuevos jugadores y mantendrá a los antiguos.

Por ejemplo, *God Of War* cambió radicalmente el estilo de juego a algo, en mi opinión, muy superior a lo que nos tenía acostumbrados. En cambio, *Pokémon* **viene arrastrando fatiga desde hace años** y cada vez lo están haciendo mas accesible y sencillo para todos los públicos, lo que no gusta a los jugadores veteranos de la saga. Aun así, su propuesta en interesante.

Hay juegos a los que no les sienta bien el cambio en la jugabilidad, ejemplos de ellos son *Final Fantasy XV* o el reciente *Resident Evil 7*, que, a pesar de ser un gran juego, se aleja de la jugabilidad que gusta más, tipo *Resident Evil 2 Remake*, el cual pienso que es un acierto y devolverá a los orígenes de la saga, ¡donde tuvo su mayor éxito!

«Más bien evolucionan junto a la industria».

—Eloy Escrihuela
Socio Gold #595

Más que crecer con los jugadores, diría que evolucionan junto a la industria. Podemos achacar que *God of War* ha crecido junto a los jugadores, ya que la última entrega es indudablemente más seria y adulta. Pero soy casi incapaz de imaginar este *God of War* hace 10 años, no porque los jugadores del momento no estuvieran preparados o fueran demasiado jóvenes, **sino porque la industria se encontraba en otro punto**.

Podemos afirmar que hemos crecido junto a sagas como *Pokémon*, pero ellas no han crecido junto a nosotros para nada.

Así que diría que las sagas van evolucionando **como un reflejo de la industria** de los videojuegos y la sociedad que les rodea en ese momento, además del *target* que, en algunos casos, pueden ser los jugadores originales.

Y sinceramente, no me veo jugando la nueva aventura de Kratos junto a su nieto dentro de veinticinco años.

La pregunta correcta sería: ¿saben crecer las sagas de videojuegos con los jugadores? Es evidente que hay sagas que llevan muchos años en nuestras vidas y en muchos casos se crea una especie de inercia a la hora de comprarlo. Hay sagas de videojuegos que están tan aferradas a nuestros recuerdos de infancia que sin quererlo **lo compramos sin saber si será bueno.** Nos dejamos llevar por el factor nostalgia.

Es cierto que hay grandes franquicias que han sabido crecer, como *God of War* o *Zelda*, pero si miramos en profundidad, nos dejamos llevar por el envoltorio sin pensar que en el interior está la misma fórmula que hemos visto una y otra vez. Tenemos casos como *Mirror's Edge*, que a todos nos sorprendió su propuesta original y sin embargo en ventas quizás no fue todo lo bien que debería. En resumen, sí crecen con nosotros, los jugadores, **pero debemos preguntarnos si están sabiendo crecer.**

«¿Saben crecer las sagas de videojuegos con los jugadores?».

—Luis González
Socio Gold #601

«Crecen junto a los jugadores y a las nuevas tendencias».

***—Daniel Garrido** | Socio Gold #409*

Yo creo que no solo crecen las sagas con los jugadores, sino que también crecen gracias a las nuevas tecnologías y a las tendencias que haya en ese momento. Un ejemplo son los futuros juegos de 'disparos', que van a incorporar el sistema *battle royale* que tanto éxito está cosechando en *Fortnite*, o el futuro *Pokémon Let´s Go* de Nintendo Switch, que **va a implemenar mecánicas de juego similares a *Pokémon Go*.** Con lo cual, las sagas van evolucionando conforme a las tendencias.

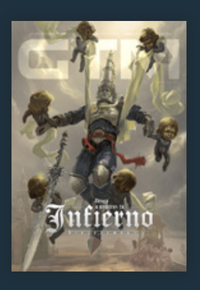
«La gracia está en saber mantener una saga con innovaciones».

***—J. Carlos Martínez** | Socio Gold #214*

No solo crecen con los jugadores, sino también con el paso del tiempo y la llegada de nuevas tecnologías. Ahí está la gracia. El saber mantener la saga con los aciertos que han hecho que los jugadores veteranos sigan afines a ella pero incorporando cosas nuevas que sirvan para atraer a las nuevas generaciones.



NÚM. 32 - AGOSTO 2018



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITOR
ISRAEL MALLÉN
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
LEVEL UP!
JUANPE PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
ZONA INDIE
ISRAEL MALLÉN
REDACCIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ALEJANDRA PERNIAS
ÁNGELA MONTAÑEZ
DANIEL ROJO
FERNANDO BERNABEU
GAMER ENFURECIDO
GEMMA BALLESTEROS
JUAN C. SALOZ
MARC ARAGÓN
MARTA GARCÍA VILLAR
RAMÓN MÉNDEZ
COLABORAN
ALEJANDRO REDONDO
CARLOS FORCADA
LAURA LUNA
RAFA DEL RÍO
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
MIMI PINK
ROCÍO RODRÍGUEZ
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
BORJA RUETE
ISRAEL MALLÉN
MARTA GARCÍA VILLAR
SERGIO C. GONZÁLEZ
LOGÍSTICA
RAMIRO DÍEZ

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
IMPRESO EN MADRID

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco Antonio
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
Erika Gonzálvez Nestares
José Á. González Molina
Carlos Reigosa Braña
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Ramiro Díez Villamuera
Iñaki Gandoy Dasilva
Enrique Ferrer de Simón
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Carmen Sánchez Matas
Félix Castillón
Mario García Soto
Adrián Hernández Meseguer
Camilo Magdaleno Castro
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Aran
José Piqueres Torres
Mad Murphy Studios
Eduardo Moya Villaescusa
Juan Polo Luque
Diego Giménez Romanillos
Tomás Sola
Óscar Morcillo
Adrián Arbos
Daniel Simó

Socios Platinum

Raimon Martínez
Julio Sanz
Sergio Sampedro
David Ruiz
Marc Sánchez
Dennis Cuesta
Pau Damià Olle Bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
Iván Marqués
Mª del Carmen Bellido
Ángel M. de Miguel
Virginia Martínez
Juan V. Herrera
Sergio Bienzobas
Mikel Thomen
Francisco J. García
Francisco García
Steven Castrillón
Joaquín Cerezo
Alonso Pérez
Manuel Albadalejo
Pedro Miranda
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez
Manuel Hermida
Enric Llop
Alejandro García
Ángel Pancorbo
Miguel Ángel Quesada
Miguel Arán
David Rodríguez
Jon Calonge
Sergio Serrano
Óscar Martínez
Adolfo Fernández
David Pardo
Octavio Mercado

Socios Gold

Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Hodei Tijero
David Rioja
David Martínez
Juan F. Sánchez
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
José A. Delgado
Valvanera Moreno
Marta Montoro
Iván Fernández
Jonatan López Monzó
Eduardo Mendoza
Juan J. Dolz
Pedro Herrero
Xavier Solé
María García
Andrés Pitarch
Roque M. Guillén
Jaime Mora Ribera
Alejandro Cebrián
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Luis I. Roche
David López
Óscar Bustos
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Gabriel Pérez
Steven Jiménez
Guillermo Mena Juez
Ismael Abad
Xavier Lucena
Daniel Rojo
Jordi Llop
Francisco Florez
David Mota
Eli López
Cristian Marín Tejeda
Víctor Flores
Joaquín Astete
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Ferrán Peruga
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Pablo Molina
Dan-Bee Lee
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
Adrián Calvo
Raúl Manero
Ángel Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Raúl Redondo
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Óscar Costalago
Marcos Guarde
Nacho Requena
Oriol Pardo
Liher Beltrán
Fernando Corzo
Marçal Canals
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
David Martínez
Daniel Bueno
Rubén Sánchez
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Arturo González
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Jairo Lugilde
Juan S. Heredia
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Tomás Cortez
Lucía S. Saez
Mau Rodríguez
José García
Marc Rabaseda
David Oliva
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Fernando M. Alonso
Raúl Fernández
Roque Lara
Luis J. Moreno
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Carlos Lorca
Francisco Fresno
Asier Fernández
Rubén Pérez
Lourdes Llopis
Daniel Ramos
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
José M. Bermudo
Daniel Retamero
Adrián López
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Colton C. Martínez
Albert Marx
Javier Fraga
Francisco Corral
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Daniel Moreno Vega
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Carlos Morales
María Otero
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
José M. López
Antonio Crespo
José L. Egea
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Tamara Prieto
Maikel Fernández
David Juncà
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
Pedro Ruiz
Diego Barrantes
David Yáñez
Sergio Pera
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual
Francisco J. Caballero
Jorge Sánchez
Xavier Gras
Carlos Fernández
Germán Álvarez
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Jesús Seoane Seijas
Martín A. Romero
Aaron Reboredo
Manuel Castillo
Inmaculada Zafra
Víctor López

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.

Juan Polo
Manuel Castillo
Inmaculada Zafra
Víctor López
Jordi Escobar
David Cervera
Roberto Mendiola
José Ángel Díaz
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Vicenç Sanz
Francisco González
Ángel Alcudia
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Francisco González
Miguel Jato
Daniel García
David Rascón
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Carlos Díez
Cristina Simón
Aarón Ramos
Víctor D. Martínez
Alejandro de la Fuente
Jordi Carres
Salva Fernández
Cristian Franco Tebar
Roberto Alejo
Nuria Taboas Ibars
José Barreiro
Roberto Acebrón
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
Cervello
David Sánchez
Pablo Seara
Juan Manuel Lopez
Joaquim Lladós
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
José M. Castro
Moisés Sánchez
Arán Castellà
David Guzmán
Eric Benedí
Guillermo Paredes
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Francisco Patiño
Israel Mallén
Javier Esteban
Diego González
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
José L. Toscano
Eduardo Moya
Mario Arroyo
Carlos Castillo
Albert Pero
Antonio Limón
Francisco Lorente
Diego Oubiña
Alberto J. Etcheverry
Víctor Salado
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Aarón Costa
Carlos A. Rosendo
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Marc López Valeor
Juan Manuel Núñez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
David V. Pradillo
Ricardo Arias
Ángel Colom
Francisco J. Blanco
Guillermo Aparicio
Óscar Martínez
Álvaro M. Guiñón
Diego González
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
David Vacas
Juan Manuel Luengo
Manuel Castillo
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
Fernando del Molino
Anna - V. Teixidó
Albert Castejón
Juan C. Girón
Diego Giménez
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Luis D. Servián
Javier Soler
Francisco Cansino
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Jaume Güell
Raúl Naharro
Conchi Botaya
Albert Coch
Manuel Peña
Rubén E. Díaz
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
José A. Ramos
Santiago Valenciano
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badía
Joshua Rebollo
Miguel Á. Rodríguez
Isidoro Laguna
Innoarea Projects
Mariano Yubero
Rubén Sánchez
Miguel Agudo
Jesús Grimaldi
Raúl Padilla
Arturo González
Ana Zárate
David Martínez
Tomás Sola
Sergio Morillo
Pablo Soler
M. del Carmen Verdú
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan A. Morante
Laura Gutiérrez
Roberto Gualda
Daniel Garrido
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Joaquín Nieto
Marcos Tortosa
Andreu Soronellas
Alberto Venegas
José Ufarte
Juan C. Boutellier
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Antonio Mula
Carlos J. Vinuesa
Ferrán Setembre
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Miguel Rueda
Akiba School
Adrián González
Àgata Soler
Pablo Vázquez
Rubén Pauner
Óscar González
Javier Cañete
Fran Artilles
Jonathan García
Eric Dote
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Víctor Ramos
Salvador López
Joan Masanes
Alfred Velaza
Daniel Campanario
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Francisco Zenón
Javier A. Flores
Sergio González
Anaïs Galván
Carlos Pereiro
Néstor Fabián
Manu Inuzuka
Daniel Figares
Alejandro Cora
Iván Córdoba
Gema A. Zamorano
Alexandre Olivera
Guillermo Souto
Carlos Aramendía
Conrado M. de León
Lucas Romero
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Héctor Heras
Juan Marcos
Carlos Cobián
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Raúl Díaz
Anael Cachafeiro
Miguel Bermúdez
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García Vega
Sergi Busquets
Sergio Campos
Beatriz Sánchez
Lydia Muñoz
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
Andrew Lamas
Álvaro Casanova
Alejandro Outeiriño
Adrián León
Adrián García
Yago Ríos
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Javier Rodríguez
Silvia Reverte
Francisco J. Fernández
Danny Pérez
Sergio Serrano
Andrés Ruiz
Raúl Zori
Rubén Naya
Antonio Gila
The Game Kitchen
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
José A. Rodríguez
Silvia Fernández
Plácido Torres
Rodrigo López
José Corral
Yolanda Pernia
Rubén García
Aythami D. Caraballo
Alberto Ramírez
Coral Villaverde
Rubén Sarmiento
José M. Vilchez
David Collado
Pedro Domínguez
Alberto Cano
Ainhoa García
Enrique Cabeza
Víctor González
Enrique Lagares
Jorge Iglesias
María Molinos
Adrián García
José D. Hernández
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo
Alberto Bodero
Eric Aljarilla
Mariano Altable
Rafael Moreno
Francisco J. del Rosal
Manuel R. López
David Guarch
Félix Castillón
Mr. Sigsegv
Anabel Cubaró
Javier González
Borja Zanón
Diego Bermejo
Benito Martín
Jorge Avilés
Manuel Yacobis
Rubén Pico
Carmen Brasa
Javier Giménez
Jesús García
Ángel M. Montero
Omar A. Choy
Lorena Hernández
Carlos M. Salado
Marcelo Esteves
Isaac Díaz
Daniel Sellers
Miguel García
Ibán Redondo
José M. Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián J. Rodríguez
Manuel Reyes
Daniel Fernández
Eloy Escrihuela
Adolfo Gomiz
Juan Sánchez
Aitor Coves
Javier de Lucas
Carlos Fernández
Luis González
José Rodríguez
Enrique Paños
Alejandro Olmedo
Artur Carreira
Salvador I. Claros
Unai Beitia
Antonio Mesa
José C. García
Alicia Guardeños
Emilio J. Lopera
Luis A. Antón
Oier Garrido
Javier Untoria
Miguel Á. Alfaro
Daniel Jiménez
Pablo S. Giorgi
Adán Sánchez
Israel Rubio
David Villegas
Rafael Rodríguez
Alejandro Latorre
Alfonso Lázaro
Mattia Greci
Alberto Rica
Luis Hervas
Rodrigo de Lucio
Olaf Meneses
Samuel García
DexGen
Hugo Fons
Alberto Roque
Daniel Pineda
Jesús López
Samuel Álvarez
Miguel Navarro
Isidro Monroy
Antonio Baeza
Hugo Albes
Marcos Leal
Iván Román
Andrés Rodero
Guadalupe Hermoso
Cristina Ferragut
Rafael J. Morales
Juan M. Lechuga
Víctor Muñoz

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.


Padre nuestro,
que estás en el cielo,
sacrificado sea tu Nombre;
venga a nosotros tu infierno;
impóngase tu voluntad
en la tierra como en el cielo.
Danos hoy nuestro dolor de cada día;
condena nuestras ofensas,
como también nosotros condenamos
a los que nos ofenden;
déjanos caer en la tentación,
y envíanos el mal.
Amén.